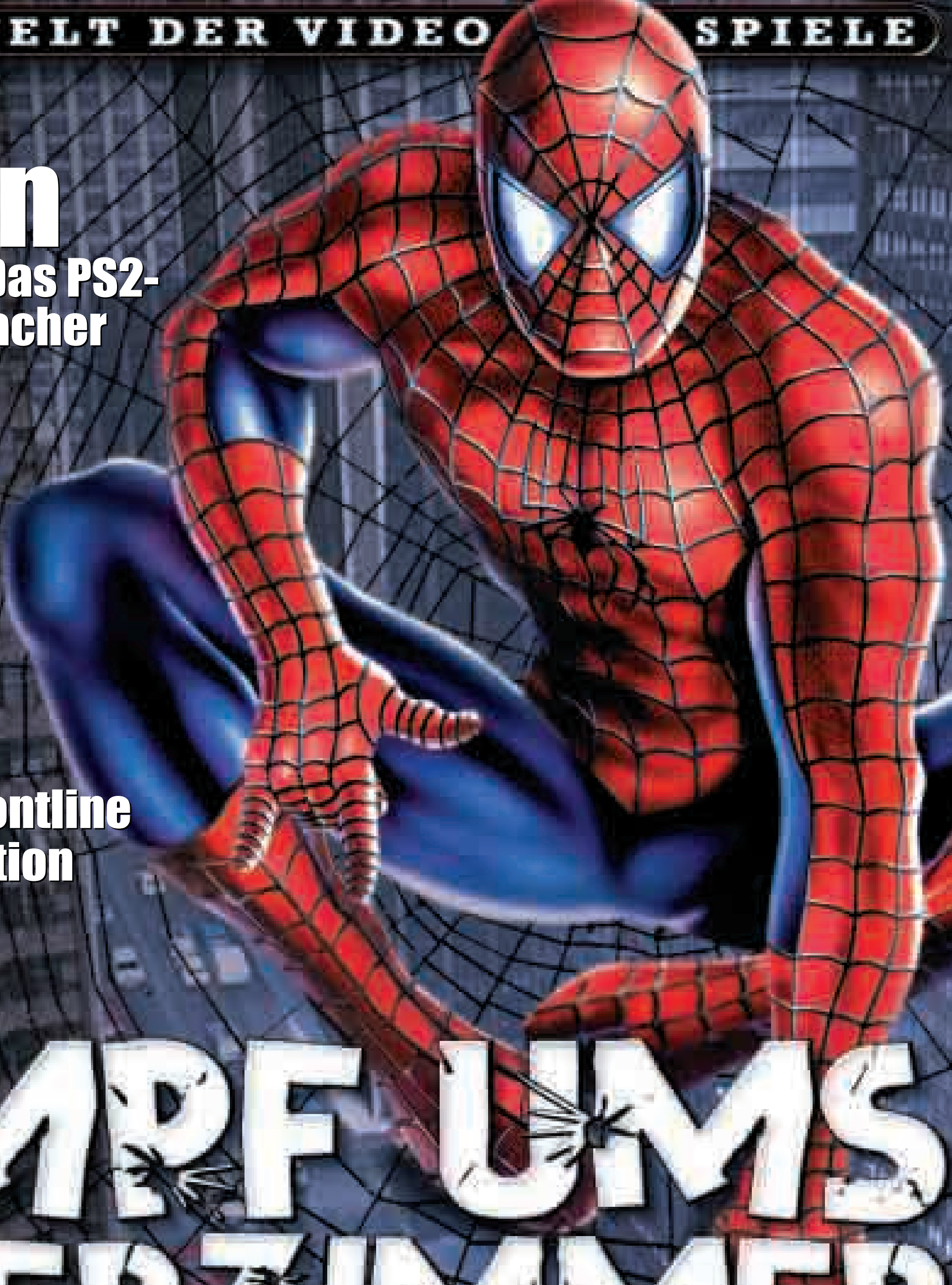
7/2002 10. Jahrgang / Ausgabe 105

Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60 € 3,35

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE



HALS- UND BEINBRUCH

Stuntman

Hollywood hautnah: Das PS2-Debüt der "Driver"-Macher

Primal

Genial: Dämonisches Fantasy-Abenteuer im XXL-Format

HIT-PARADE

- 91% Pikmin
- 89% Medal of Honor Frontline
- 88% Arc the Lad Collection
- 82% V-Rally 3
- 82% Spider-Man

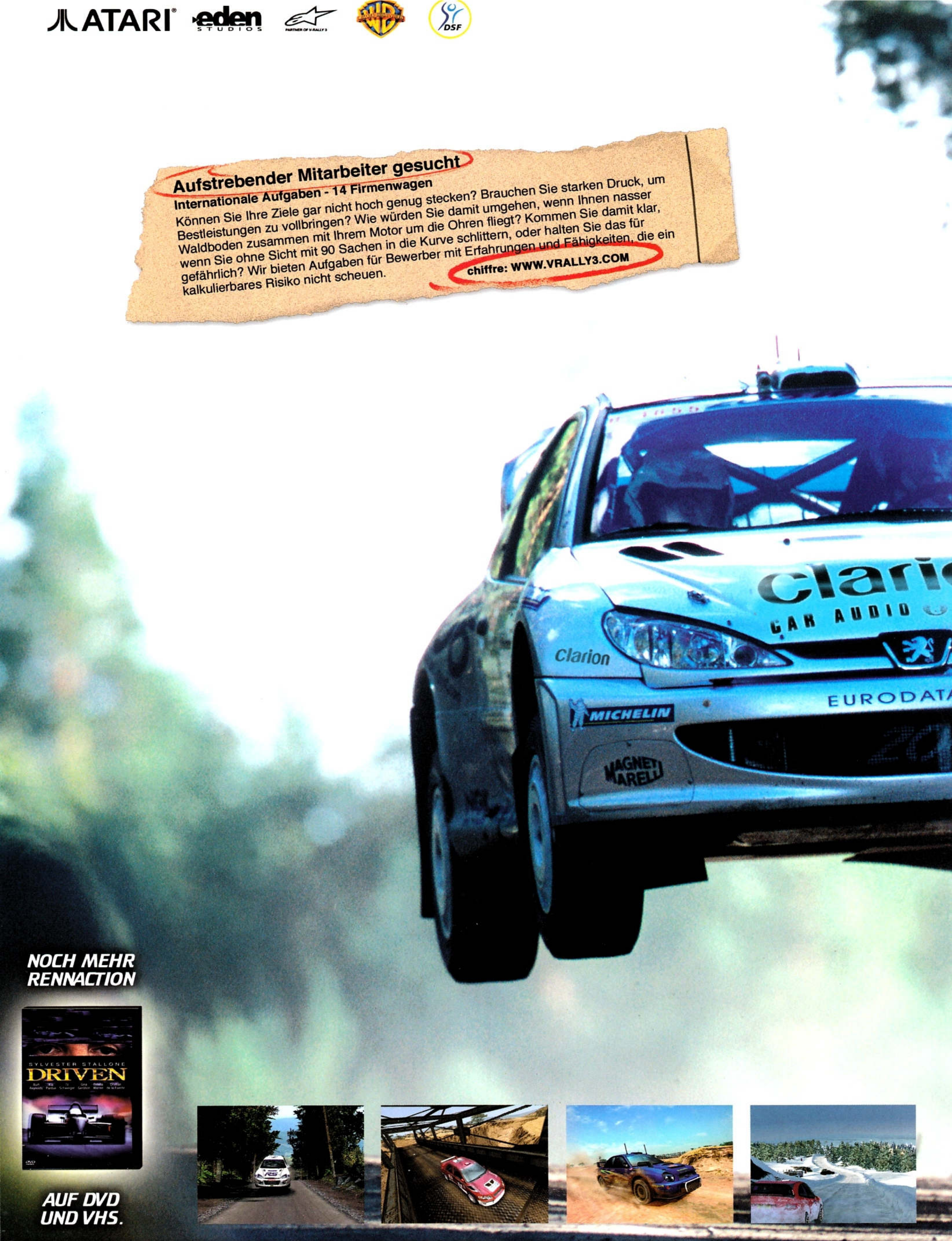
KAMPF UMS KINDERZIMMER

Das Massaker von Erfurt: Videospiele im Kreuzfeuer

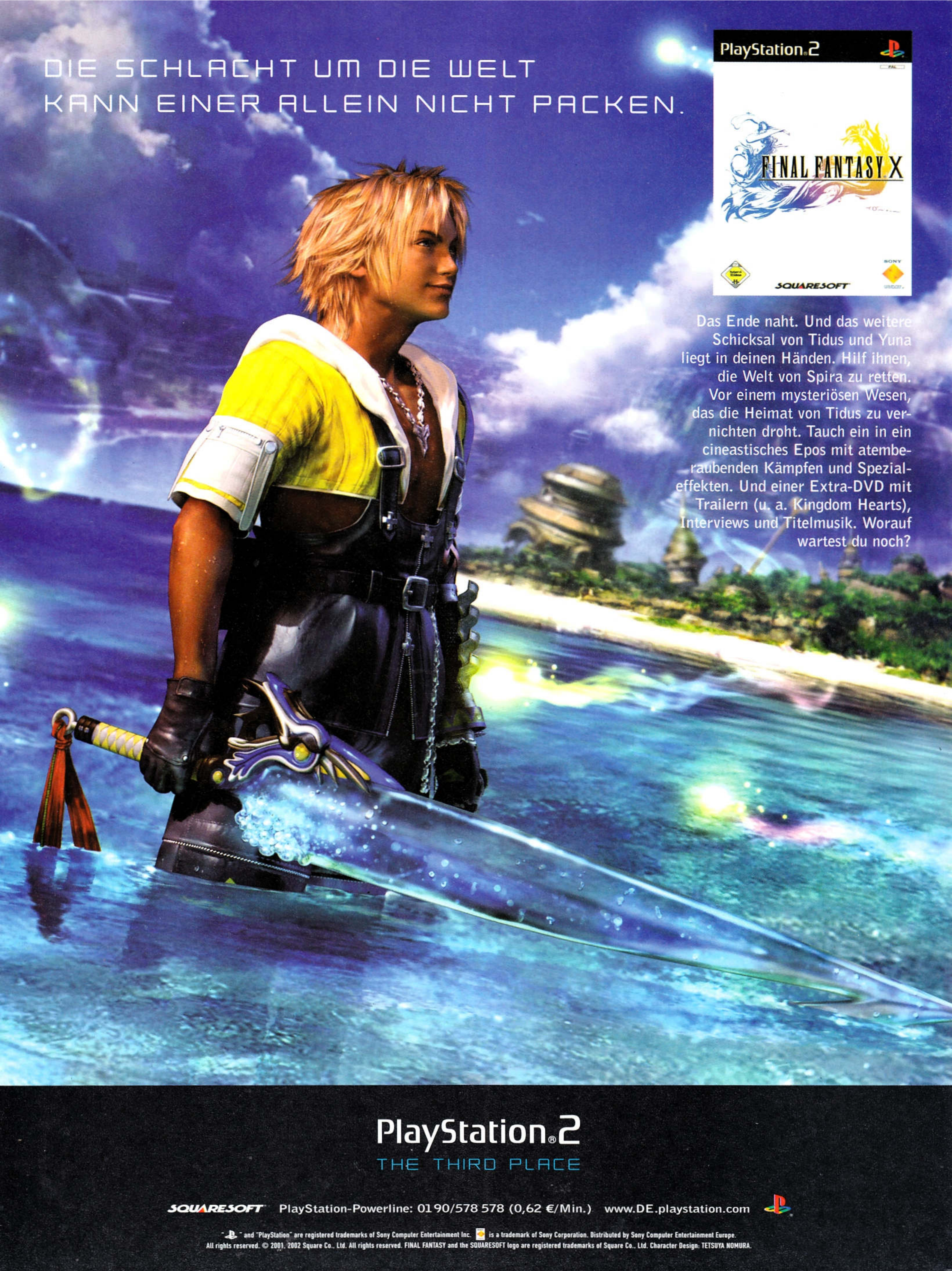
Preiskrieg: Next-Gen-Konsolen billig wie nie

PS2 · PSone · Dreamcast · Xbox · Gamecube · GBA

07
4 198044 103354


Aufstrebender Mitarbeiter gesucht
Internationale Aufgaben - 14 Firmenwagen
Können Sie Ihre Ziele gar nicht hoch genug stecken? Brauchen Sie starken Druck, um Bestleistungen zu vollbringen? Wie würden Sie damit umgehen, wenn Ihnen nasser Waldboden zusammen mit Ihrem Motor um die Ohren fliegt? Kommen Sie damit klar, wenn Sie ohne Sicht mit 90 Sachen in die Kurve schlittern, oder halten Sie das für gefährlich? Wir bieten Aufgaben für Bewerber mit Erfahrungen und Fähigkeiten, die ein kalkulierbares Risiko nicht scheuen.
chiffre: WWW.VRALLY3.COM
NOCH MEHR RENNACTION
SYLVESTER STALLONE
DRIVEN
AUF DVD UND VHS.


GAME BOY ADVANCE
PlayStation 2
AB
20.06.02
PlayStation 2
V-RALLY 3
Feierabend ist auf der Ziellinie


DIE SCHLACHT UM DIE WELT
KANN EINER ALLEIN NICHT PACKEN.
PlayStation 2
FINAL FANTASY X
SQUARESOFT
Das Ende naht. Und das weitere Schicksal von Tidus und Yuna liegt in deinen Händen. Hilf ihnen, die Welt von Spira zu retten. Vor einem mysteriösen Wesen, das die Heimat von Tidus zu vernichten droht. Tauch ein in ein cineastisches Epos mit atemberaubenden Kämpfen und Spezialeffekten. Und einer Extra-DVD mit Trailern (u. a. Kingdom Hearts), Interviews und Titelmusik. Worauf wartest du noch?
PlayStation 2
THE THIRD PLACE
SQUARESOFT PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.
All rights reserved. © 2001, 2002 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. Character Design: TETSUYA NOMURA.



WAHLTAKTISCHER GEGENSCHLAG

Wie Ihr als treue Leser sicher festgestellt habt, beschränken wir uns in der MAN!AC nicht auf das monatliche Abfeiern von Spielen in Preview- oder Testform. Wir sprechen auch gesellschaftliche, wirtschaftliche und politische Aspekte unseres Hobbys an, denn für uns sind – wie sicher auch für einen Großteil von Euch – Spiele ein Ausdruck unserer Kultur und nicht bloß stumpfes Hetzen von einer Phantasiewelt zur nächsten. Deshalb verzeiht uns, wenn wir heute an dieser Stelle einmal nicht von neuen Trends, Titeln oder Tests berichten, sondern politisch werden müssen.

Ein "absolut verkehrtes Signal" ist für unseren Bundeskanzler die Nicht-Indizierung des PC-Titels "Counter-Strike". Lieber Herr Bundeskanzler, liebe Anwärter auf einen weichen Sessel in Berlin, liebe Massenmedien: Seit der schrecklichen Tat in Erfurt sind die absolut verkehrten Signale ausschließlich aus Ihrer Richtung gekommen. Tag für Tag wurden wir Spieler auf übelste Weise diffamiert, mittels tendenziöser Berichterstattung zu geistig kranken Menschen mit erhöhtem Aggressionspotenzial hochstilisiert und als Lobby-lose Schafherde auf dem Altar des Wahlkampfs geopfert. Sprachlos stehen wir da ob der Unwahrheiten, die über das Fernsehen und die Zeitungen über uns und unsere Beschäftigung verbreitet werden, sprachlos ob der populistischen Hetzjagd, zu der von den Vertretern aller großer Parteien geblasen wird.



"Counter-Strike" (Vivendi Universal, am 16.5. nicht indiziert)

Die Tat in Erfurt lässt sich weder durch 'Killerspiele' erklären, noch lassen sich durch deren Verbot ähnliche Geschehnisse verhindern. Aber komplexe gesellschaftspolitische Probleme verlangen in Zeiten des Wahlkampfs (besonders, wenn man keine Lösungen für Arbeitslosigkeit oder mangelnde Konjunktur hat) eben nach simplen Antworten, die das Volk nur allzu gerne schluckt. Dass sich, bis auf wenige Ausnahmen, sämtliche Medien an der Desinformation bezüglich Spielinhalten und deren wissenschaftlich nachweisbaren Auswirkungen beteiligt haben, ist kein Wunder: Schließlich wollen die Zeitungen weiterhin blutüberströmte Attentatsopfer auf ihren Titelseiten zeigen und TV-Sender mit Action und Gewalt Einschaltquote erzielen. Doch alle, die glauben, durch Intoleranz und Ignoranz punkten zu können, haben eines vergessen: Wir, die Spielergemeinde, sind millionenstark. Lasst uns zusammenhalten!

THE MAN!ACS

Erst nächsten Monat: **Altgediente Zocker wundern sich vielleicht, warum wir in dieser Ausgabe noch nicht zur großen E3-Berichterstattung ausholen. Heuer liegt die wichtigste Spielemesse terminlich so ungünstig, dass wir keine Möglichkeit mehr hatten, direkt aus Los Angeles zu berichten. Dennoch findet Ihr jede Menge Infos, die bereits im Vorfeld der E3 an die Öffentlichkeit gedrungen sind. Der große Batzen an Previews und Berichten zu einer Unmenge Highlights der Folgemonate gibt´s in MAN!AC 8/2002.**





Eine zeitreisende Katze als frischgebackenes Xbox-Maskottchen – "Blinx", ab Seite 12



"Resident Evil" & Co. als Auslöser von realer Gewalt? Unser Report, ab Seite 28

MANIAC PRESENTS



Düsteres Fantasy-Abenteuer aus England: "Primal", das neueste Werk der "Medievil"-Macher, ab Seite 8



Endlich Star eines Hollywood-Films: Der PS2-Knaller "Stuntman", ab Seite 14



Gurkenparade auf der PSone: Der unrühmliche Abschied der erfolgreichsten 32-Bit-Konsole, ab Seite 36

NEWS

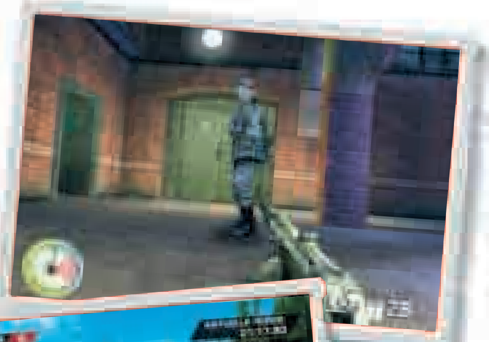
FEATURE

TIPPS & TRICKS

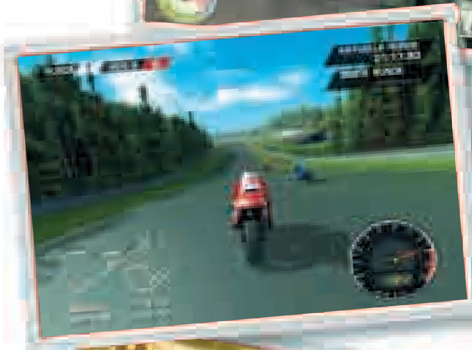
RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Befreit Frankreich: Der packende Weltkriegs-Shooter "Medal of Honor Frontline" von EA, ab Seite **54**



Vollgas und Gummiabrieb: THQ schickt Euch mit "MotoGP" auf die Xbox-Piste, ab Seite **78**



Niedliches für die grauen Zellen: Miyamotos Gamecube-Strategieknüller "Pikmin", ab Seite **58**



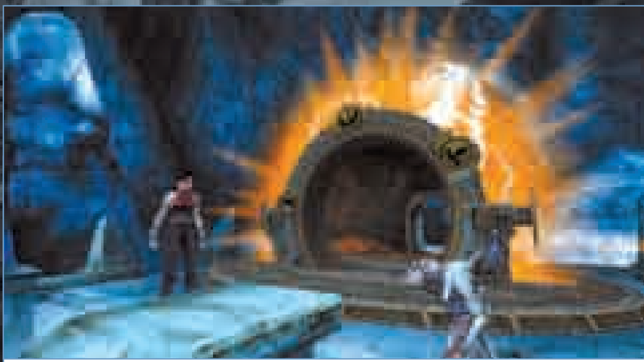
Peter Parker ist wieder unterwegs: Die Actionhatz zum "Spider-Man"-Film, ab Seite **64**



Infogrames legt vor: Der langerwartete Offroad-Renner "V-Rally 3" stellt sich dem MAN!AC-Test, ab Seite **70**



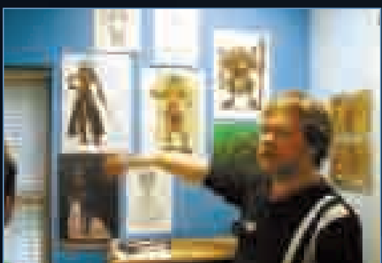
Das achte Weltwunder: Working Designs' RPG-Sammlung "Arc the Lad Collection" endlich im Import-Test, ab Seite **48**



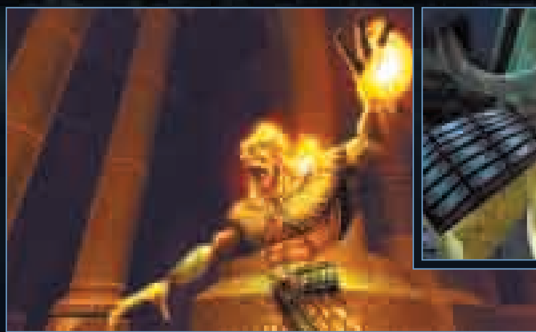
Durch diese Pforte müssen sie gehen: Magische Portale verbinden die vier Königreiche miteinander.

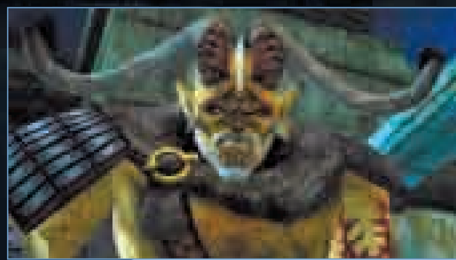
Dämonenkiller

Neues der "Medievil"-Macher: Im verregneten England nahmen wir "Primal", das PS2-Debüt von Sony Cambridge unter die Lupe.



MAN!AC vor Ort: Im trüben Cambridge ließen wir uns von den Entwicklern persönlich in die Welt von "Primal" einführen.



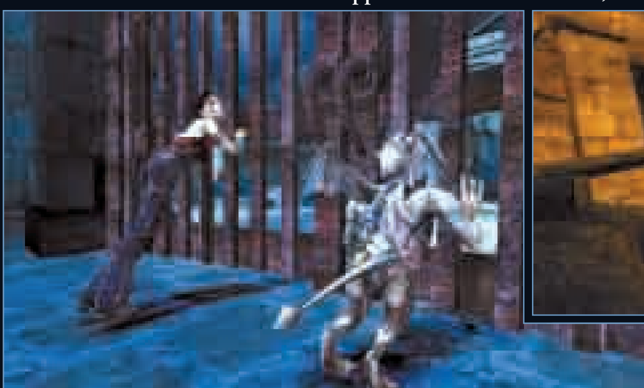


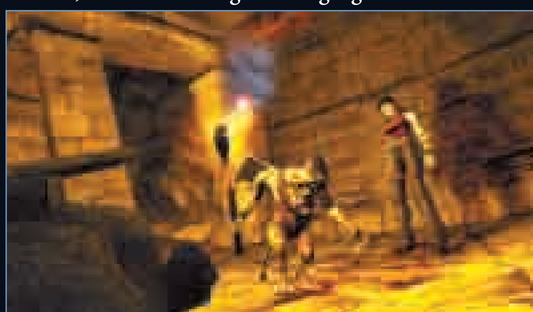
Die Völker Primals unterscheiden sich optisch stark: Links seht Ihr einen Djinn, oben den Ferai-Häuptling.

Und genauso düster wie das Wetter auf der britischen Insel gestaltet sich auch das neueste Projekt der kreativen Angelsachsen. Denn nach ihrem vielgelobten PSone-Abschied, dem Endzeit-Action-Spektakel "C-12", kehrt das Sony-Entwicklungsteam aus der weltberühmten Universitätsstadt wieder zu seinen dämonischen Fantasy-Wurzeln zurück. Knapp zwölf Monate ist es her, seit auf der E3 hinter verschlossenen Türen ein wenig aussagekräftiger Trailer ihres ersten PS2-Werks gezeigt wurde – seitdem haben sich die Briten mächtig ins Zeug gelegt. Schließlich soll das bis dato bestens gehütete Projekt bereits im Frühherbst erscheinen. Vor Ort konnte sich MAN!AC davon überzeugen, dass die talentierten Entwickler die Hardware des 128-Bit-Nachfolgers genauso gut beherrschen wie die mausgraue Vorgängerkonsole.

In einem fernen Land

Ähnlich den Abenteuern von Knochen-Krieger Sir Daniel Fortesque in den beiden "Medievil"-Episoden ist zwar auch "Primal" als klassisches Action-Adventure in Third-Person-Ansicht konzipiert, vom skurrilen, schwarzhumorigen Gruselambiente des schaurig-schönen PSone-Doppels hat sich Sony Cambridge aber deutlich entfernt. Die mittelalterliche Welt von "Primal" entführt Euch vielmehr in ein traditionelles Abenteuer voller Monster, Mythen und Magie. Und wo sich wunderbar die gängigen Klischees des Genres ein Stelldichein geben, ist Ärger natürlich vorprogrammiert: Das natürliche urzeitliche Gleichgewicht zwischen den Mächten des Guten und den Kräften der Dunkelheit ist nämlich gehörig aus den Fugen geraten, seit Oberfinsterling Abaddon seine Macht über Primal ausbauen will. Die vier Königreiche des Planeten, deren Zusammenleben zuvor durch mehr oder minder res-

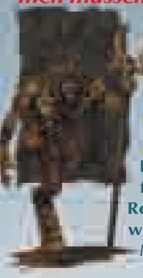




Dynamisches Duo: Genauso unterschiedlich wie das Heldenpaar fallen auch die einzelnen, toll präsentierten Reiche Primals aus.

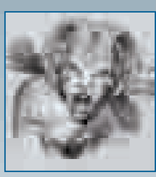
Höllische Heerscharen – Die Völker von Primal

Wenn vier grundverschiedene Dämonen-Rassen miteinander auskommen müssen, sind Reibereien vorprogrammiert. Die Einflüsterungen Abaddons aber könnten das übliche Streitmaß in bedrohliche Ausmaße hochschrauben. Erfahrt im Folgenden mehr über die Völker, denen Jennifer und Scree auf ihrer Reise begegnen.



DIE FERAI

Kaum in Primal angekommen, findet sich Jen in Solum, dem Reich der hünenhaften Ferai wieder. Nicht selten über zwei Meter hoch, mit mächtigen

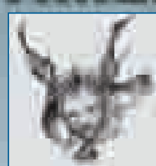


Hörnern versehen und auf Hufen stolzierend, blickt diese genügsame Rasse zwar auf eine ruhmreiche Vergangenheit zurück, von der ist seit Abaddons Machtausbreitung aber wenig übrig geblieben. Blind vor Hass bekriegen sich die Ferai nun untereinander, einst stattliche Bauwerke verzieren als Ruinen die weiten Steppen und Höhlensysteme Solumns. Zu allem Überfluss ist kürzlich auch noch der Sohn des Stammeshäuptlings verschwunden – ein klarer Fall für Jen und Scree.

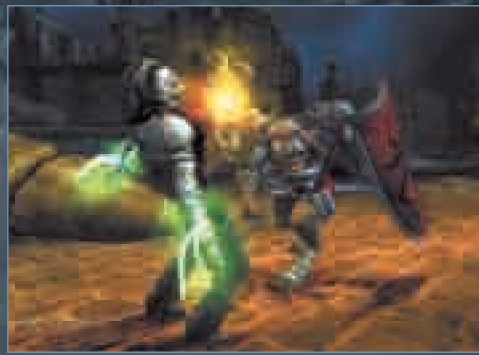


DIE UNDINES

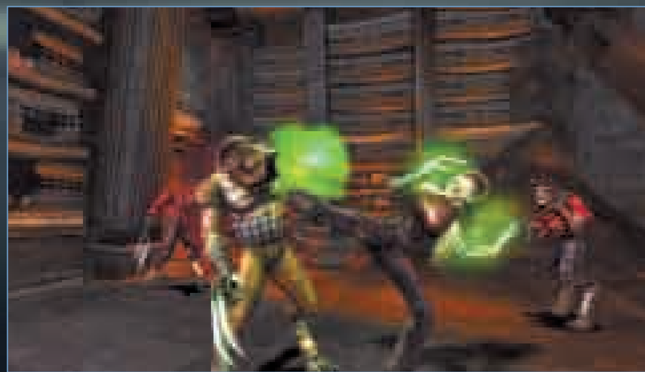
Im kühlen Nass macht's doppelt Spaß: Die Amphibien-Dämonen mögen's feucht und leben in den trüben Tiefen des gigantischen Meeresreiches Aquis. Von Haus aus ein friedliches Volk, haben auch die Undines unter den finsteren Plänen Abaddons zu leiden. Der Chaos-Lord zerstörte nämlich die Filteranlagen der Wasserwesen. Die Folge: Durch die Verseuchung ihres Lebensraums mutierten die Undines in bösartige Schattenmonster. In Menschengestalt wäre Jen der







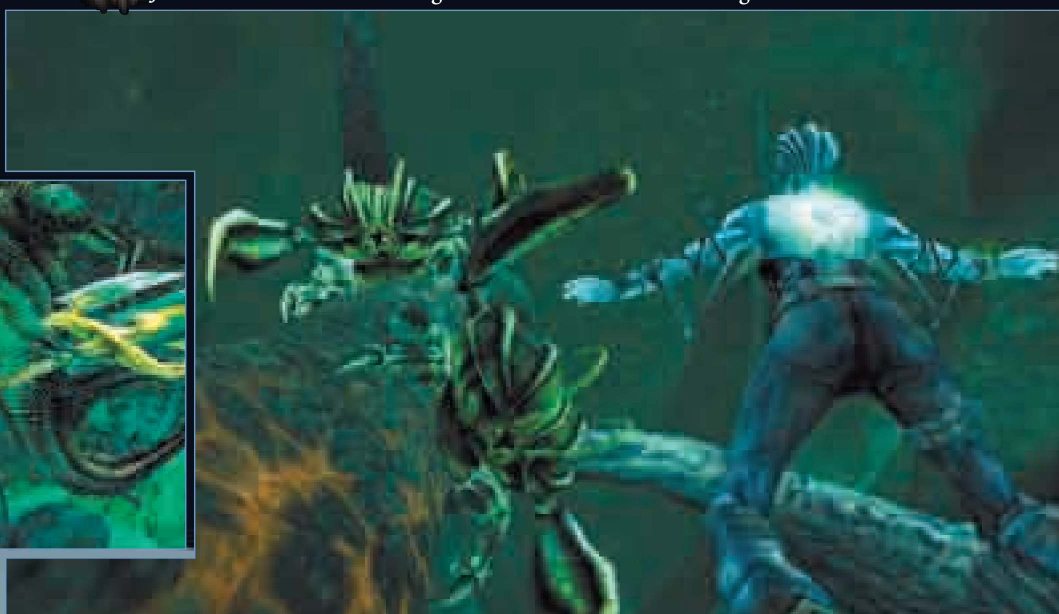
Kampf mit Knopf und Köpfchen: Die Auseinandersetzungen mit dem finsteren Dämonenpack lassen Euch dank diverser Schlagmanöver und Combo-Attacken verhältnismäßig viel taktischen Freiraum. Aber schließlich standen ja auch ausgeprägte Prügler wie "Soul Calibur" oder "Tekken" Pate.

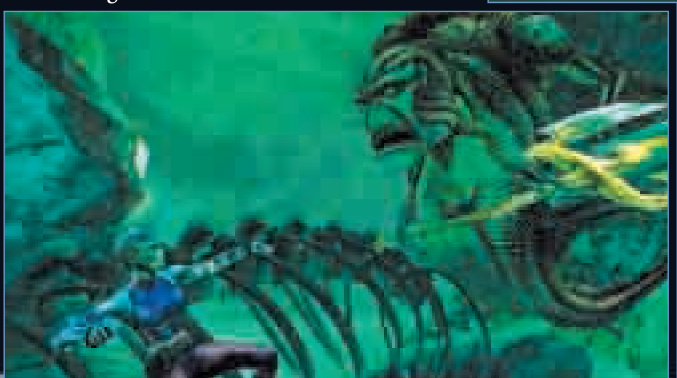


pektvolles Nebeneinander gekennzeichnet war, stehen am Rande eines verheerenden Konflikts. Einst friedliebende Dämonen verwandeln sich in reißende Bestien, Hass und Zerstörung drohen Primal immer tiefer ins Chaos zu ziehen – den unheilvollen Einflüsterungen Abaddons sei Dank. Doch ein Lichtstrahl durchbricht die herabsinkende Finsternis.
Aus einer längst vergessenen Parallelwelt namens Erde erscheint unversehens eine Heldin, deren außergewöhnliche Gabe dem gebeutelten Fantasy-Reich den Frieden wiederbringen könnte: In den Adern von Jennifer Tate fließt reines Dämonenblut. Als die dunkelhaarige Schönheit jedoch unter mysteriösen Umständen vom blauen Planeten weg und gen Primal geschleudert wird, ahnt sie noch nichts von ihrer Bestimmung.

Die Mächte in dir

Und damit sich das tapfere Menschlein in der geheimnisvollen neuen Welt nicht allzu einsam fühlt, erhält Jen sogleich tatkräftige Unterstützung. Die Gralshüterin des Guten und Abaddons Gegenspielerin Arella stellt ihr mit dem zwergenhaften Gargoyle Scree nämlich einen äußerst wackeren Weggefährten zur Seite. Gemeinsam machen sich die beiden auf, Abaddon das Handwerk zu legen.
Ähnlich Rares "Banjo-Kazooie" bzw. "Banjo Tooie" präsentiert Sony Cambridges PS2-Erstling ein reinrassiges Buddy-Abenteuer. Während die wohlproportionierte Heldin durch die weitläufigen Polygon-Areale stolpert, folgt ihr Sidekick Scree auf Schritt und Tritt. Jederzeit dürft Ihr dabei auf Knopfdruck zwischen den beiden Charakteren wechseln, um deren unterschiedliche Fähigkeiten optimal zu nutzen. Den Entwicklern war ein ausgewogenes Verhältnis zwischen packend inszenierter Action und kniffligen Puzzle-Einlagen wichtig und entsprechend haben sie die Aufgabenbereiche zwischen den beiden Heroen aufgeteilt. So lernt Jennifer aufgrund ihrer mischblütigen Abstammung, sich im Laufe des Spiels in die vier Dämonenvölker Primals (näheres zu den Rassen im Kasten) zu verwandeln. Wählt das agile Mädel etwa die Erscheinungsform



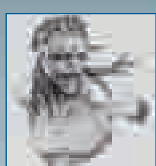


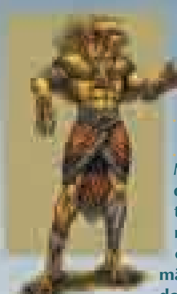
Im feuchten Aquis setzt sich Jennifer mit peitschenden Tentakelarmen zur Wehr – die effektvolle Unterwasseroptik sieht in Bewegung übrigens klasse aus.

Besuch Aquis unmöglich, als Fischdame hingegen gleitet sie elegant durch die Weiten des Riesenbassins, um König Adaro und seinem Stamm den Frieden zurückzubringen.

DIE WRAITH

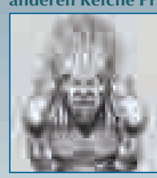
Als stolze Vertreter der dämonischen Hochkultur sehen die grausamen Wraith verächtlich auf die niederen Völker in Solumn und Aquis herab. In prächtigen Schlössern wohnend, fein gekleidet und dem Überfluss in vollen Zügen frönend, erinnert ihr Reich Aetha stark an mittelalterliche Zeiten unserer Welt – mit allen Schattenseiten. Denn während Graf Raum, Gräfin Empusa und der aristokratische Rest im selbstgerechten Luxus und dekadenten Orgien schwelgen, fristet das einfache Volk ein trauriges Dasein voller Armut und Verwahrlosung. Und so geht Abaddons unheilvolle Saat der Gewalt und des Hasses bei den Wraith voll auf.





RASSE 4: DJINN

Mächtig, erhaben sowie durch und durch bösartig – die ebenso geheimnisvollen wie gefährlichen Djinn stellen die mächtigste Rasse Primals dar. Unter der Regentschaft von König Iblis und Königin Malikel leben die magiebegabten Dämonen in einem entlegenen Vulkan namens Volca. Dabei steht ihnen nur alle 50 Jahre, wenn der Vulkan seine Tätigkeit wieder aufnimmt, der Weg in die anderen Reiche Primals offen. Entsprechend ihrer herrischen Natur, haben sich die Djinn ein Volk von Dienern unterworfen: Für Handlangerdienste jeglicher Art müssen in Volca die sogenannten 'Salamander' herhalten.

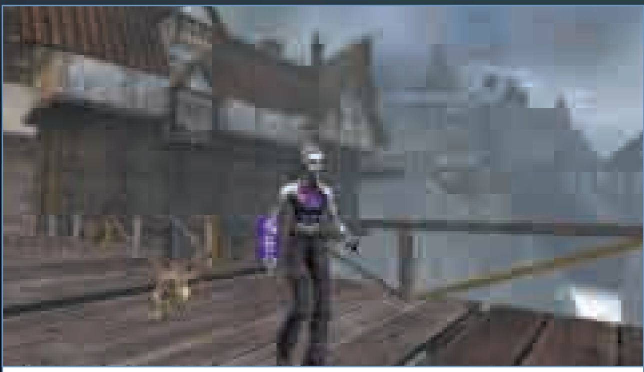




Tod durch Pad-Beherrschung: Bei korrekter Tastenkombination beendet Jen unheiliges Dämonenleben mit einem blutigen Finishing Move.



Wandelndes Medi-Pak: Scree nimmt die Energie erlegter Monster auf, um damit im Bedarfsfall Jennifers Lebenskraft zu regenerieren.



Zukunftsgewandt: Sony Cambridge optimiert "Primal" von vornherein für 16:9-Fernseher – daher auch das ungewohnte Format der Screenshots.



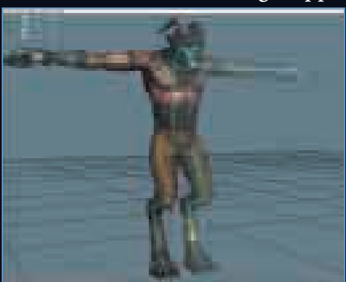
JENNIFER TATE

Bis zu ihrer Zwangsrekrutierung gen Primal führte das aufgeweckte Mädel das Leben eines ganz normalen Jung-Zwanzigers. Aufgezogen wurde Jennifer von einer Adoptivfamilie, ihre leiblichen Eltern hat sie niemals kennengelernt. Willensstark und technisch interessiert zog sie früh mit ihrer College-Liebe Lewis in ein kleines Appartement, kurz darauf gründeten beide ein modernes Cyber-Café mit Namen 'The Hub'. Von ihren dämonischen Kräften erfährt Jennifer erstmals in Primal, und wie es scheint, hat es auch ihren Freund in die fremde Welt verschlagen...

SCREE

Als Haustier der 'guten' Göttin Arella war der Alltag des putzigen Gargoyle bislang nicht gerade von Abenteuern bestimmt. Doch die Schutzpatronin der Freiheit hat noch Großes mit dem kleinen Dämonen vor. Als ihr Beschützer und Führer durch Primal ist Scree fortan Jennifer bei ihrem Kreuzzug gegen den Oberschurken Abaddon unterstellt. Dabei wird der gutmütige Gargoyle praktischerweise nur selten vom Feind als Bedrohung angesehen und kann so unbehelligt als Vorhut das Terrain erkunden. Prügeleien überlässt er zwar lieber Jen, als Rätsellöser ist Scree aber unverzichtbar.

der bulligen Ferai, sprießen ihr magische Klingen aus den Unterarmen, in Gestalt eines Amphibien-ähnlichen Undine wiederum tauscht sie den menschlichen Lungenapparat kurzerhand gegen ein Paar ausgewachsene Kiemen – ausgiebige Tauchgänge stellen anschließend kein Problem mehr dar.





Weit ist der Weg: Am High-End-Rechner entstehen komplexe 3D-Welten und gefräßige Polygon-Biester.

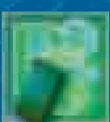
Beim Kampfsystem nahm sich Sonys Insel-Team übrigens besonders Namcos Prügelreihen "Tekken" und "Soul Calibur" zum Vorbild: Kommen Jennifer gehörnte Bocksdämonen, gefräßige Schleimmonster und ähnliches Lumpenpack zu nahe, lasst Ihr in Kombination von linker bzw. rechter Schultertaste und einem Richtungsbutton wahre Combogewitter auf die Bösewichte niedergehen. Steht Euer Opfer nur taumelnd vor Euch, beendet Jen mit einem (von mehreren) blutigen Fatality-Move dessen digitales Leben.

Kleiner Freund ganz groß

Wenn immer allerdings mehr Köpfchen als Fäuste gefragt sind, kommt Mini-Gargoyle Scree zum Zuge. In Kampfsituationen mutiert Jens Wegggefährte zwar meist automatisch zu einem unverletzlichen Steinbrocken und überlässt seiner großen starken Freundin das Feld, ansonsten sind seine Talente aber von unschätzbarem Wert für Euch. Nicht nur, dass Scree die metaphysische Energie erlegter Feinde speichern und damit die angeschlagene Heldin im Bedarfsfall heilen kann, auch vermag er sich aufgrund seiner geringen Körpergröße durch für Jennifer unzugängliche Felsspalten zu zwängen oder gar steile Wände zu erklimmen. So erreicht Ihr z.B. einmal eine gigantische Burg mit verschlossenem Eingangstor. Während Jennifer ratlos draußen wartet, kraxelt Scree leichtfüßig die glatten Steinmauern hoch und sucht nach einem anderen Einlass, um seiner Gefährtin von innen die Türe zu öffnen. Als ob das nicht genug wäre, kann sich der hilfreiche Kumpan auch noch in bestimmte Statuen verwandeln und so verborgene Mechanismen aktivieren.

Nach allem, was wir in Cambridge sehen durften, hat "Primal" das Zeug zum Hit. Auf Eurer Reise durchstreift Ihr von trostlosen Steppen über finstere Grotten bis hin zu aufwändig gestalteten Fantasy-Städten ebenso abwechslungsreiche wie fein texturierte Polygon-Welten, brillante Licht- und Schatteneffekte inklusive. Vor allem das vielversprechende Buddy-Prinzip hängt den exklusiven PS2-Titel von düsteren Action-Adventures vergleichbarer Machart ab. Nur schade, dass wir uns noch bis zum frühen Herbst in Geduld üben müssen. *cg*

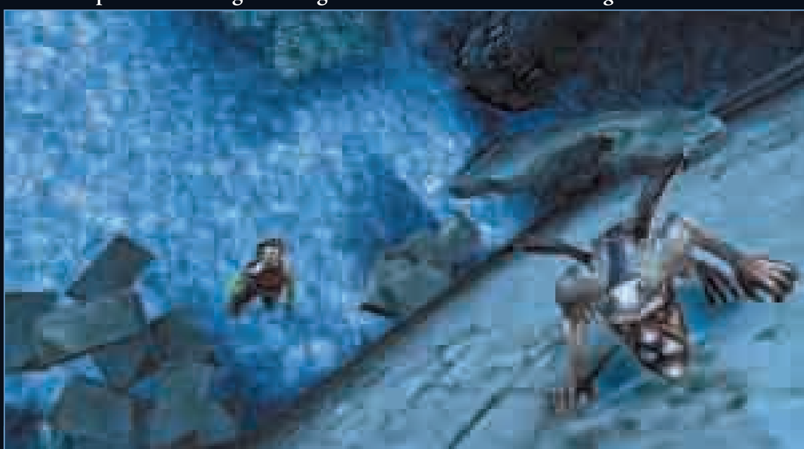
PRIMAL



GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	SONY CAMBRIDGE
D-RELEASE	3. QUARTAL

!

Halbdämonin und Gargoyle gegen die Ausgeburten der Hölle: Sonys atmosphärisches Action-Abenteuer hat dank fulminanter Optik, ausgefeiltem 'Buddy'-Konzept und pfiffiger Rätsel das Zeug zum echten Hit.



Ein treuer Freund: Weiß Jennifer mal nicht weiter, wechselt Ihr einfach zu Gargoyle Scree und versucht, mit dessen Talenten einen Weg zu finden.


© 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES, das EA GAMES-Logo, Medal of Honor Allied Assault und Medal of Honor Frontline sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Medal of Honor ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke für Computer- und Videospielprodukte von Electronic Arts Inc. in den vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. "Playstation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.
6. JUNI 1944. D-DAY.
DER TAG
AN DEM AUS GEWÖHNLICHEN
MÄNNERN AUSSERGEWÖHNLICHE
HELDEN WURDEN.
Voller Erwartung und in der Ungewissenheit der nächsten Stunden,
zählt nur der eine Gedanke.
Quer durch die Fronten, Nationalitäten und Gemüter,
denken alle Soldaten an das Gleiche.
Es herrscht Weltkrieg und Selbsterhaltung ist das oberste Gebot.
Rette Dich. Rette Frankreich. Und dann die Welt.
EA GAMES
www.moh.ea.com
PC CD-ROM
PlayStation 2
PlayStation 2
MEDAL OF HONOR FRONTLINE
PC CD-ROM
MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT
Das Spielen ist vorbei, melde Dich freiwillig.



Festplatten-Rekorder: In diesem Menü dürft Ihr die Zeit nach Euren Wünschen manipulieren und z.B. munter vor- und zurückspulen.

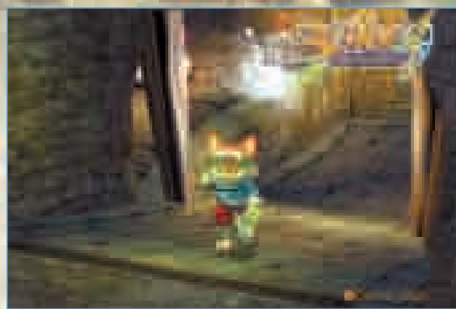


Nichts ist, wie es scheint: Aufgrund von ‘Zeitschleifen’ geschehen in einigen Abschnitten z.B. Tag und Nacht gleichzeitig.

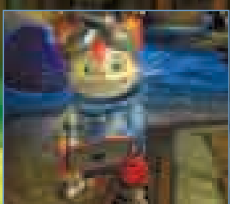


Zurück in die Zukunft

Skrupellose Banditen bringen das Zeitgefüge der Welt durcheinander – ein klarer Fall für Blinx, das frischgebackene Xbox-Maskottchen.



Große Aufgabe: Knapp 40 Levels muss Held Blinx erfolgreich absolvieren.

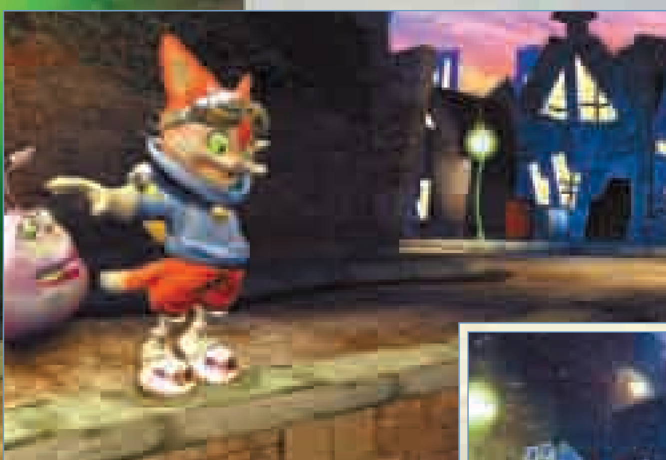


Blinx hat gut lachen: Der grünäugige Kater wird zum Xbox-Maskottchen.

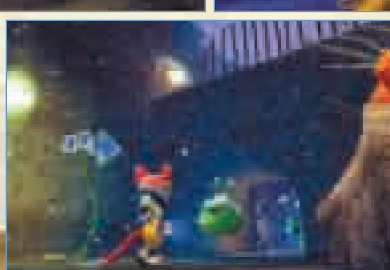
Einige Videospielentwickler sind bekannt für abstruse Geschichten und abgefahrene Helden, doch das in Yokohama, Japan beheimatete Team Artoon (unter der Leitung von Yoji Ishii und Naoto Ohshima, u.a. Co-Schöpfer diverser ”Sonic”-Titel und Mitbegründer der Sega-Entwickler-Abteilung Sonic Team) schießt mit dem aktuellen, Xbox-exklusiven Projekt den Vogel – pardon, die Katze – ab.

Im Dienste der Zeit

In ”Blinx: The Time Sweeper” schlüpft Ihr in die Rolle eines gestiefelten Katers, der täglich in der ‘Time Factory’ für einen korrekten Ablauf der Zeit sorgt. Mit seinem Spezialsauger TS1000 macht er sich auf die Jagd nach verloren gegangenen Zeitkristallen, welche für üble Verwerfungen im Zeitkontinuum sorgen und in den falschen Händen zu mächtigen Waffen werden. Und genauso passiert’s: Eine Gruppe von Verbrechern entführt die Prinzessin der sonderbaren Welt und will mit ihr als Druckmittel die Kontrolle über die Zeitfabrik erlangen.



Hoppla! Fast wäre Blinx in die Tiefe gestürzt. Zum Glück überstehen Katzen Sprünge aus großer Höhe meist ohne Schaden.





Wohl zu oft ”Luigi’s Mansion” gespielt: Mit dem Spezialsauger TS1000 erledigt der Held absonderliche Kreaturen.



Die Gegner des Helden sind genauso abgedreht wie der Rest des Spiels. Oder habt Ihr in Eurem Freundeskreis einen gehörnten Taschenuhr-Fetischisten, der auf einem Gummiball durch die Gegend rollt?





Mal lässig abwartend (oben), mal zu Tode geängstigt: Blinx zeigt je nach Gemütszustand ein ausgeprägtes Mienenspiel.



Das neue Xbox-Maskottchen räumt mit einem hartnäckigen Vorurteil auf: Wie man sieht, sind Katzen nicht wasserscheu – Blinx geht in seinem Abenteuer des Öfteren Baden.

Kater Blinx muss nun die Schurken dingfest machen und die Thronfolgerin befreien.

Vor und zurück in der Zeit

Ist die Story schon mehr als ominös, so schlägt der Spielablauf völlig aus der Reihe. Natürlich müsst Ihr in der bunten Polygon-Welt Jump'n'Run-typische Aufgaben bewältigen (Plattformen überwinden, kleinere Rätsel lösen und Gegner ausschalten), doch damit ist's noch längst nicht getan. Mit Hilfe der so genannten 'Time Control' manipuliert Ihr den Fluss der Zeit nach Eurem Gusto. Soll heißen: Ihr zeichnet auf Knopfdruck (wie bei einem Videorekorder) eine bestimmte Zeitspanne Eures Abenteuers auf, spult am Ende zurück und spielt den Abschnitt noch einmal. Klingt nicht besonders eindrucksvoll, oder? Aber jetzt kommt's: Während die Aufzeichnung abgespult wird, dürft Ihr mit Eurem Helden aktiv ins Geschehen eingreifen. So seht Ihr Euch beispielsweise in der 'Festplatten-Vergangenheit' einen Schalter drücken und nichts passiert. Derweil macht Ihr Euch mit Blinx Nummer Zwei (aus der Gegenwart) zu einem weiteren Hebel auf, um mit vereinten Kräften den Weg schließlich zu öffnen. 'Time Control' bietet Euch noch weitere Varianten, Rätsel und Aufgaben zu lösen: Lasst die Uhren in Zeitlupe ticken, während Ihr Euch in normaler Geschwindigkeit durch die Welt bewegt oder beschleunigt Eure Manöver, indem Ihr auf 'Schnelles Vorspulen' drückt – Eurer Fantasie und Kreativität sind dabei (fast) keine Grenzen gesetzt! Wir sehen uns in der Zukunft. *os*



Zeitraffer: 'F.F.' steht für Fast Forward und bedeutet schneller Vorlauf.

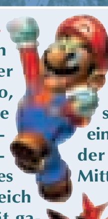
Blinx: The Time Sweeper

GENRE	JUMP'N'RUN
HERSTELLER	MICROSOFT
D-RELEASE	4. QUARTAL

Abgefahrenes Zeitabenteuer mit innovativem 'Aufnahme'-Feature: Manipuliert als Staubsauger tragender Kater Vergangenheit und Gegenwart, um eine Prinzessin aus den Klauen skrupelloser Gangster zu befreien.

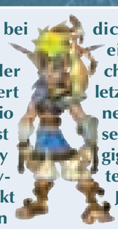
Konsolen mit Charakter











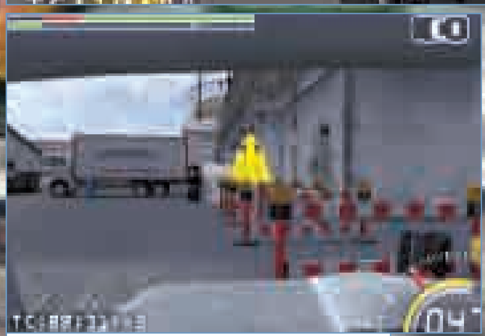


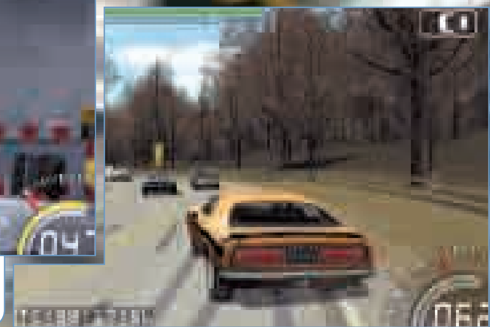


DEN NAMEN NINTENDO assoziieren selbst Nicht-Zocker mit Spielfiguren wie Mario, Donkey Kong oder Pikachu. Die Kreation von virtuellen Maskottchen mit hohem Wiedererkennungswert ist eine Spezialität des japanischen Konzerns, was zugleich eine hohe Exklusivität garantiert: Wer als dicklicher Klempner Mario, Langohr Link oder Affe Donkey Kong über den Bildschirm turnen will, kommt um eine Nintendo-Konsole nicht herum. Auch bei dem Begriff Sega klingelt's bei den meisten – Sonic, der schnellste Igel der Welt, liefert sich seit 16-Bit-Zeiten mit Mario einen harten Kampf um die Gunst der Jump'n'Run-Fans. Als Sony Mitte der 90er-Jahre mit der Playstation in den Videospielmarkt drängte, mangelte es in puncto Software weder an Qualität noch an Quantität. Doch auf ein Maskottchen, das eindeutig mit der Sony-Konsole identifiziert wird, wartete die Spielergemeinde vergebens: Mit der Beutelratte Crash Bandicoot startete man einen vielversprechenden Versuch, aber letztlich treibt der orangefarbene Hüpfspiel-Held sein Unwesen mittlerweile auf (fast) allen gängigen Konsolen. Das Duo Jak & Daxter aus dem gleichnamigen Jump'n'Run tritt auf der PS2 seit letztem Winter in die Fußstapfen von Crash – da will Microsoft natürlich nicht zurückstehen: Kater Blinx, ebenfalls Held eines Hüpfspiels, wird sich ab kommendem Herbst mit seinen Xbox-grünen Augen als Konsolen-Maskottchen empfehlen.









Durch Kisten, Absperrungen und Gegenverkehr: Bei "Stuntman" werden alle Register des Action-Films gezogen.

Reine Nervensache

Unter strengen Sicherheitsvorkehrungen durften wir erstmals Infogrames' Action-Renner "Stuntman" antesten – eine Gratwanderung zwischen Lust und Frust.

Die Konsolen-Titel des englischen Entwicklers Reflections (u.a. "Destruction Derby" und "Driver") 'glänzten' schon immer mit knackigem Schwierigkeitsgrad – ihr erstes PS2-Projekt "Stuntman" bildet dabei keine Ausnahme. Doch schön der Reihe nach...

Aller Anfang ist...

schwer. Das muss auch Euer virtuelles Abbild, ein junger, aufstrebender Stuntman, feststellen. Bevors ans Doubeln berühmter Hollywood-Stars geht, müsst Ihr Euer Können erstmal in zweitklassigen Serien-Produktionen unter Beweis stellen. Allerdings mimt Ihr weder den 'brennenden Mann' noch nehmt Ihr an spektakulären Massenschlägereien teil. Vielmehr klemmt Ihr Euch (wo's der Film verlangt) hinter das Steuer verschiedenster Vehikel und vollführt waghalsige



Schick: Euer virtuelles Abbild erklärt einem Kamerateam den nächsten Stunt.

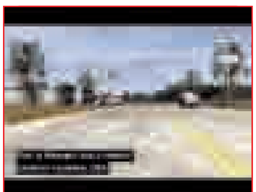
Fahrzeugstunts – streng nach den Anweisungen des Regisseurs.
Wer vor den eigentlichen Einsätzen noch ein bisschen Übung braucht, darf sich in diversen Trainingsmissionen verlustieren: Slalom fahren, rückwärts und vorwärts einparken sowie quietschende 180°-Dre-

Und Action!

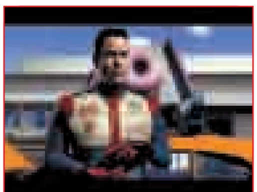
Bilder sagen manchmal mehr als tausend Worte und deshalb präsentieren wir Euch einen kompletten Stunt von der Vorbereitung bis zum glorreichen Abschluss.



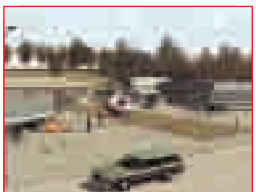
1. A Whoopin' and a Hollerin': Der Filmtitel steht bereits fest.



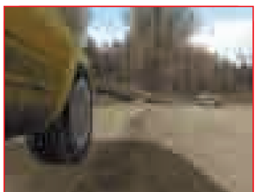
2. Gefilmt wird in Louisiana am Rande eines Highways



3. Noch zeigt sich Euer virtuelles Abbild zuversichtlich



4. Die letzten Aufbauarbeiten sind endlich beendet



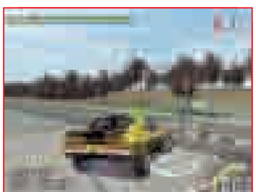
5. Die Klappe fällt, der Stunt beginnt.



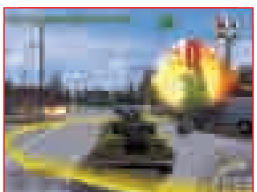
6. Ihr rast mit hoher Geschwindigkeit über einen Feldweg



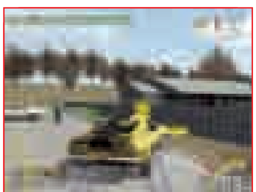
13. Der erste Checkpoint liegt direkt in Front



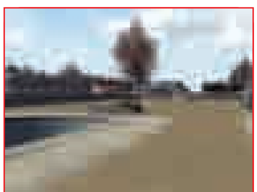
14. Durchbrecht die Schranken des Bahnübergangs



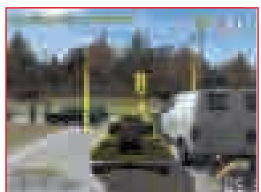
15. Haltet Euch nahe der Explosion



16. Durchbrecht den Zaun zu einem Privatanwesen



17. Nutzt die Rampe, um einen Pool zu überspringen.



18. Endlich: Der zweite Checkpoint!

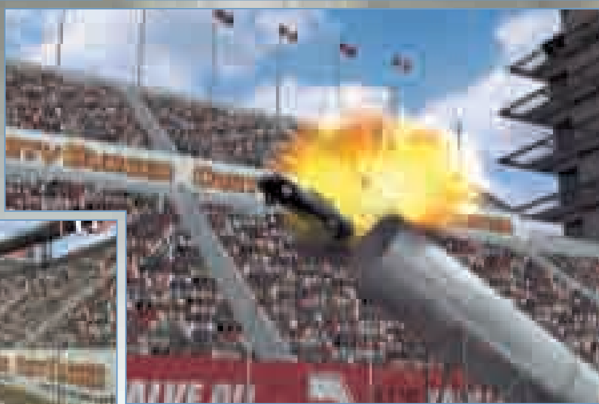


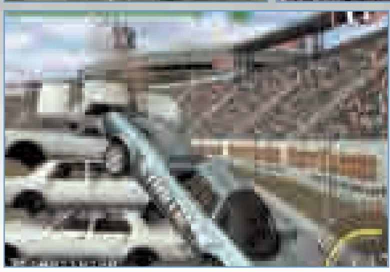


Das Meisterstück für alle angehenden Stuntmen: Der spektakuläre Kanonen-Sprung...









...verlangt präzises Steuern und hohe Geschwindigkeit. Nach dem Schuss aus der Röhre müsst Ihr das oberste Auto eines Fahrzeugstapels rammen (links).

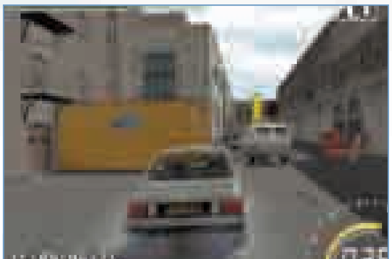
hungen gehören beispielsweise zum (nach und nach freispielbaren) Aufwärmprogramm.

Der erste Auftrag

Zu Beginn Eurer Karriere verschlägt es Euch nach London in die Docklands. Hier macht Ihr Euch mit dem Fahrzeug-Handling und den Regieanweisungen vertraut. Wer bereits "Driver"-Erfahrung mitbringt, hat beim Steuern der Hubraum-Monster keine Probleme: Gas, Fuß- und Handbremse genügen, um die Vehikel über das Set zu wuchten – das Fahrgefühl ähnelt stark den PSone-Gangster-Episoden.

Doch die Beherrschung Eures Boliden ist nur die halbe Miete. Der Regisseur des Films fordert von Euch nämlich perfektes Timing und spektakuläre Manöver. Damit Ihr nach dem Fallen der Klappe wisst, was zu tun ist, steht Ihr in ständigem Funkkontakt mit dem Filmemacher: "Bleib näher an dem Fahrzeug dran!", "Jetzt mitten durch die brennende Scheune!", "Über die Schanze und links am zweiten Pool vorbei!" und "Versenk' den Transporter im Hafenbecken!" schallt es aus dem Kopfhörer.

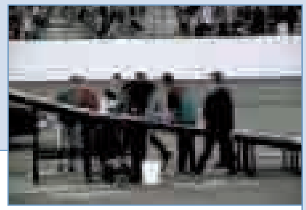
Für weitere Orientierung in den oftmals stark verwinkelten Drehorten sor-



Immer in Sichtweite bleiben: Verliert Ihr den Transporter aus den Augen, bricht der Regisseur die Szene ab.

Mehr als nur ein Spiel



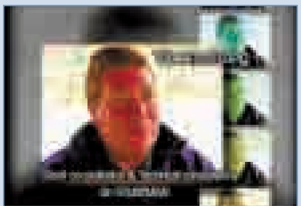


Reflections-Kreativchef Martin Edmondson (links im Bild) kommentiert das mehrminütige 'Making of' von "Stuntman"

UNTER DEM MENÜPUNKT 'DVD Extras' verbergen sich auf der "Stuntman"-Disc interessante Goodies: Neben zwei Spiele-Trailern und einem selbstlaufenden Demo findet Ihr auf der Scheibe zwei Interviews mit berühmten Stuntmen – Vic Armstrong (arbeitete u.a. als Double in diversen Bond-Filmen) und Tommy Trubble (berühmt für spektakuläre Auto-Sprünge) äußern sich zu ihren Karrieren und dem Leben als Stuntman.

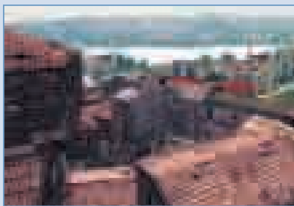


'Making of', Interviews, Trailer: "Stuntman" ist vollgestopft mit Extras.



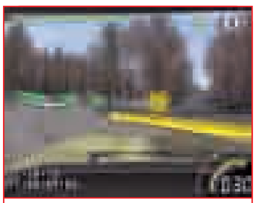
Stand den Entwicklern hilfreich zur Seite: Stuntman-Legende Vic Armstrong.

DARÜBER HINAUS erhaltet Ihr in einem umfangreichen 'Making of' Einblicke in die Entstehung von "Stuntman". Unter dem geheimnisvollen Menüpunkt 'Reflections Next Project' verbirgt sich schließlich ein kurzer Teaser zu dem heißersehnten Renner "Driver 3". Doch außer einigen Impressionen von den Schauplätzen (u.a. Miami und Istanbul) und dem vagen Erscheinungsdatum 2003 gibt's nichts Interessantes zu sehen – schade!

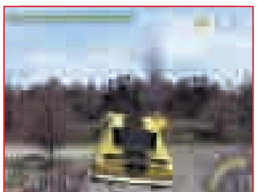




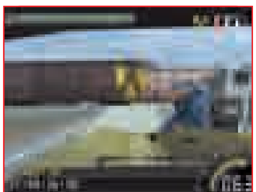
Nicht mehr als ein Appetithappen: Von "Driver 3" bekommt Ihr einen vagen Eindruck – mehr als Landschaftsbilder gibt's aber nicht zu sehen.



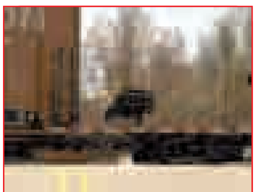
7. Vor einer Polizeisperre durchbrecht Ihr einen Holzzaun



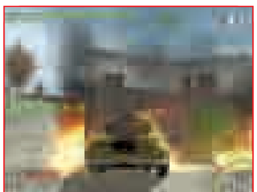
8. Den Hügel hoch und im Sprung den Schornstein abrasiert



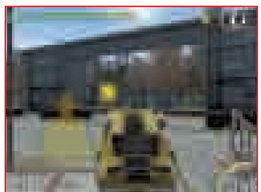
9. Mit Vollgas auf einen Bahnübergang zurasen...



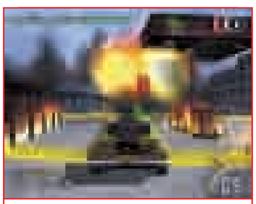
10. ...und mit einem Satz durch das Güterzugduo springen.



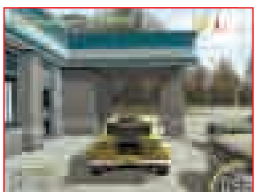
11. Weiter zu einer brennenden Hütte und mitten hindurch



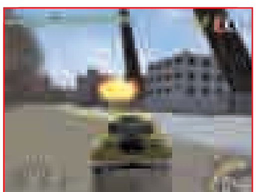
12. Erneut durch einen fahrenden Güterzug



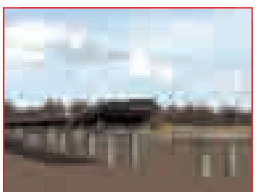
19. Vorbei an der explodierenden Tankstelle..



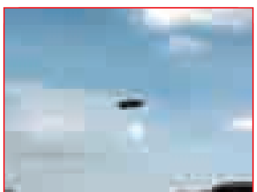
20. ...und weiter durch einen Eingangsbereich eines Gebäudes.



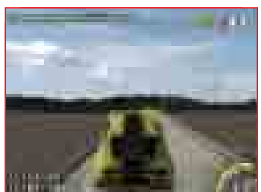
21. Mit Vollgas unter einstürzenden Schornsteinen hindurch



22. Das große Finale auf einer eingestürzten Brücke ist nahe



23. Zündet das Nitro und segelt über den Abgrund,...



24. ...bis Ihr schließlich auf dem anderen Brückenteil landet.

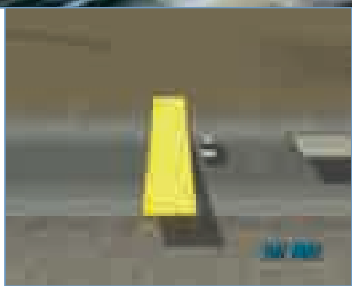






Unter dem Menüpunkt 'Training Games' dürft Ihr Euch beim Slalomfahren und Einparken an das Handling der Boliden gewöhnen





In der 'Stunt Arena' platziert Ihr Eure erspielten Hilfsmittel wie Schanzen oder Schrottautos und choreographiert eine eigene Stunt-Show





Nach einem gelungenen Drehtag klingelt's in Eurer virtuellen Kasse

gen unterschiedliche Icons. Gerade Pfeile markieren zu verfolgende Vehikel oder wichtige Durchfahrten, 'Explosions'-Wolken signalisieren zu zerstörende Hindernisse, Schanzensymbole weisen Euch auf Sprünge hin und zwei parallele Stangen mit einem Timer in der Mitte stehen für einen zu passierenden Checkpoint. Klingt nicht weiter kompliziert, oder?

Harte Arbeit

Doch der Ablauf am Set ist alles andere als ein Kinderspiel. Bereits die ersten Missionen sorgten bei uns für leichte Wutausbrüche. Sobald Ihr nämlich von der vorgegebenen Route zu weit abweicht, etwas zu langsam unterwegs seid oder im dichten Gegenverkehr hängen bleibt, kommt die unerbittliche Regieanweisung "Aus! Das Ganze nochmal von vorne!".



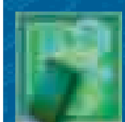
Knisternde Atmosphäre: Vor dem Drehbeginn dürft Ihr einige Schwenks über das Filmgelände bewundern.

Im Klartext bedeutet das: Ihr müsst in einigen Drehabschnitten knapp zwei Minuten ohne den geringsten Fehler durch die 3D-Kulissen brettern.

Auf Anhieb werdet Ihr wohl keinen einzigen Level schaffen, da eine einleitende Sequenz mit der Vorstellung der Wegführung und der zu absolvierenden Stunts fehlt – hier hilft nur Probieren und auswendig lernen!

Trotz dieses Mankos (das bis zur Veröffentlichung Ende des Jahres behoben werden könnte) hat uns "Stuntman" riesigen Spaß gemacht: Die Missionen sind spannend inszeniert, die Steuerung ist tadellos und die Motivation auf höchstem Niveau. Trotz einiger Frusterlebnisse könnt Ihr Euch vom Pad nicht loseisen, der typische 'Nur noch eine Runde'-Effekt stellt sich von Beginn an ein. Hoffen wir, dass es Ende 2002 nicht wieder zu einer Terminverschiebung kommt! *os*

Stuntman



GENRE	**RENNSPIEL**
HERSTELLER	**INFOGRAMES**
D-RELEASE	**4. QUARTAL**

Für Zocker mit Nerven aus Stahl: Schlüpft in die Rolle eines Stuntman und vollführt in sechs Action-Filmen waghalsige Stunts mit coolen Vehikeln – nur der überzogene Schwierigkeitsgrad mindert den glänzenden Eindruck.



"Die PS2 ist eine sehr komplexe Maschine."

Wir sprachen mit Martin Edmondson, Kreativchef von Reflections, über sein neuestes Werk.

? Welche Probleme hattet Ihr mit der PS2-Hardware?

MARTIN: Der geringe Arbeitsspeicher bereitete uns Sorgen, vor allem weil wir sehr große Levels und viele Texturen verwenden. Alles in allem ist die PS2 eine sehr komplexe Maschine, es dauert einige Zeit, bis man gute Ergebnisse erzielt.

? Was denkst Du über die anderen Konsolen?

MARTIN: Hätten wir "Stuntman" für die Xbox entwickelt, wären wir schon lange fertig. Die Microsoft-Konsole ist wesentlich simpler zu programmieren, aber letztlich haben wir auch auf der PS2 das Ergebnis erzielt, das wir haben wollten – "Stuntman" ist übrigens zurzeit noch exklusiv für die Sony-Hardware.

? Habt Ihr eigene Grafikroutinen für "Stuntman" verwendet oder eine Engine lizenziert?

MARTIN: Wir haben extra eine neue Engine entwickelt: Sie unterstützt Anti-Aliasing, Mip-Mapping, Spiegelungen und Echtzeitschatten. Auf letztere sind wir besonders stolz, da jedes Objekt Schatten sowohl auf sich selbst als auch auf die Umgebung wirft. Schaut man sich "Wreckless" auf der Xbox an, stellt man fest, dass leider nur die Autos schöne Schatten werfen – bei "Stuntman" sehen auch die Schatten des Level-Interieurs gut aus. Das andere herausragende optische Feature ist die 'Mehrschichtigkeit' einzelner Objekte: Bei Unfällen fallen Teile der Karosserie ab und geben den Blick auf die Innereien der Autos frei.

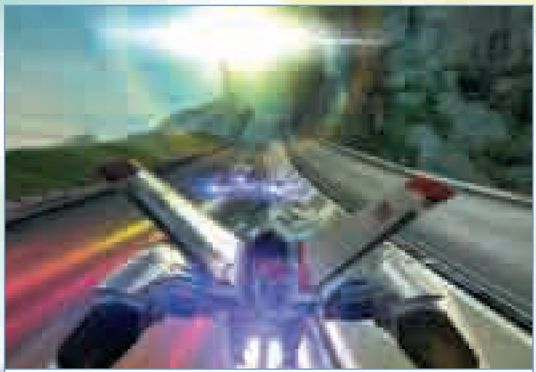
? Ist die Fahrphysik Simulations-orientiert oder Arcade-lastig?

MARTIN: Das war einer der kniffligsten Aspekte im Spiel – es hat ganze zwei Jahre gedauert, die Steuerung realistisch aber dennoch nicht zu komplex zu gestalten. Es fühlt sich nun ähnlich an wie bei den "Driver"-Titeln.

? Welche Spiele zockst Du privat?

MARTIN: Meist versuche ich mich an Rennspielen – teilweise zum Spaß oder um zu sehen, was die Konkurrenz so macht.

Die nächste Generation



Blendende Aussicht: Lichteffekte wie der populäre ‘Lens Flare’ dürfen natürlich bei ”Quantum Redshift” nicht fehlen.

Wenn Microsoft zur Präsentation kommender Xbox-Titel lädt, darf MAN!AC nicht fehlen: Erfahrt die ersten Details über ”Quantum Redshift” und zwei weitere Kandidaten fürs Weihnachtsfest.



Feuer und Wasser: Während vor Euch ein unliebsamer Konkurrent in Flammen aufgeht, genießt Ihr die schicken Regeneffekte auf der Kameralinse.

Keine Konsole, die etwas auf sich hält, kommt ohne futuristischen Raser aus: Während ”Wipeout Fusion” auf der PS2 die Erwartungen nicht ganz erfüllen konnte, existiert von ”F-Zero” für den Gamecube bislang nur die Vorankündigung. Weiter ist da schon der Genrevertreter für die Xbox gediehen: Bei “Quantum Redshift” wird Tempo wirklich groß geschrieben.
“Wipeout”-Veteranen dürfen sich freuen: Zwar ist der Entwickler Mucky Foot (”Urban Chaos”) nicht besonders bekannt, dahinter verbergen sich aber u.a. einige Ex-Psygnosis-Kräfte, die für die ersten zwei Teile der Raserei verantwortlich zeichneten. Erwartungsgemäß schneidet sich “Quantum Redshift” eine dicke Scheibe vom Vorbild ab, ohne allerdings ein bloßer Abklatsch zu sein: So wurde die rasante Tempoorgie geschickt mit Anleihen vom “Star Wars Racer” wie z.B. den etwas weitläufigeren Pisten veredelt und zudem kräftig mit frischen Ideen aufpoliert. Ihr saust mit Euren Schwebegleitern nämlich nicht wie sonst üblich lediglich auf Sieg- und Punktejagd durch die acht globalen Szenarien, sondern durchlebt je nach gewählter Hauptfigur eine andere Story mitsamt Zwischensequenzen –

HEAVY METAL

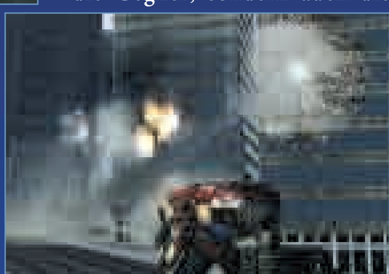
Schwere Geschütze fährt der Xbox-Ableger von FASAs ‘Battletech’-Universum auf: Anders als die eher strategielastigen “Mech Warrior”-Episoden für den PC geht es bei “Mech Assault” spürbar actionhaltiger zur Sache. Statt der Cockpit-Perspektive verfolgt hier eine hinter dem Kampfroboter schwebende Kamera das Geschehen und fängt so die Schlachten eindrucksvoll ein. In rund 20 Missionen stapft Ihr mit einem Dutzend originaler FASA-Mechs durch Wüsten, Dschungel und Großstädte, um ohne Rücksicht auf Verluste Eure Aufträge zu erfüllen. Obwohl durchaus taktisches Vorgehen gefragt ist, liegt der Schwerpunkt auf krachigen Gefechten: Eure waffenstarrende Kampfmaschine nimmt es mit Horden von feindlichen Panzern und Mechs auf – letztere können sogar gekapert werden, wenn der besiegte Pilot sich nicht gerade vorher in die Luft sprengt. Besonders beeindruckend im bleihaltigen Geschehen ist die Tatsache, dass Eure Geschosse nicht nur die Gegner, sondern auch die Landschaft demolieren: Sämtliche Bauwerke lassen sich durch Beschuss zerstören, gerade von Städten bleibt nach einer Mission nicht mehr viel übrig. Neben dieser Liebe zum kleinen Detail haben die Entwickler aber auch Großes vor: “Mech Assault” soll als einer der ersten Xbox-Titel via Internet spielbar sein und Massenschlachten mit acht Teilnehmern erlauben – wenn alles klappt, duelliert Ihr Euch also schon zum frohen Fest mit Mech-Liebhabern rund um den Erdball.



Wo Euer Mech hinlangt, bleibt nicht mehr viel übrig: Hier bewundert Ihr die Überreste einer zerstörten Stadt.



Große Wummen, große Zerstörung: Splitternde Glasscheiben und Staubwolken lassen Eure Abrissaktionen spektakulär aussehen.



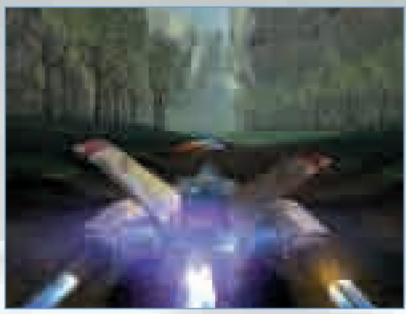
MECH ASSAULT

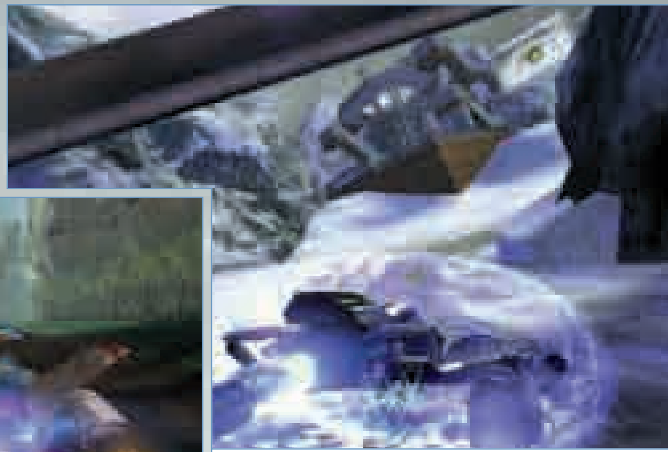
GENRE	ACTION
HERSTELLER	MICROSOFT
D-RELEASE	4. QUARTAL

Alleine gegen eine Armee: Macht Euch mit mechanischen Kampfrobotern und einem Arsenal dicker Wummen auf den Weg durch 20 actionlastige Missionen: Fette Ballereien und Internet-Anbindung versprechen Langzeitmotivation.



Viel Platz: Die Kurse sind häufig sehr weiträumig angelegt, verwirrende Abschnitte wie bei "Wipeout Fusion" wurden aber vermieden.

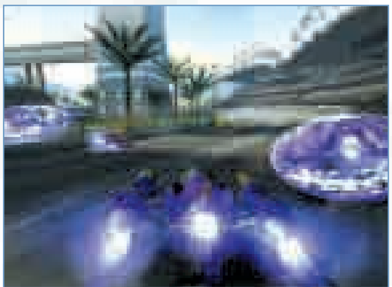




Ob Wald oder (Eis-)Wüste, Zukunftsraser finden abwechslungsreiche Szenarien vor.

besonders wichtig ist dabei der Erzrivale, mit dem Ihr Euch später auseinandersetzen müsst. Dieser Konkurrent ist nämlich nicht auf einen Sieg scharf, sondern legt mehr Wert darauf, Euch das Leben so schwer wie möglich zu machen und gibt erst klein bei, wenn Ihr ihn beim krönenden Finale im Duell bezwingt.
Zu Beginn steigt Ihr in der niedrigsten Tempoklasse ein und arbeitet Euch langsam nach vorne. Insgesamt stehen fünf Kategorien parat, wobei Euch vor allem in den höheren bei Vollgas Hören (der holländische Szene-DJ Junkie XL sorgt für passende Musikuntermalung) und Sehen vergeht. Je schneller Ihr unterwegs seid, desto eher lassen sich spektakuläre Abkürzungen in den acht Szenarien nützen und vorher unerreichbare Abschnitte befahren. Nicht fehlen dürfen zünftige Wettereffekte und Explosionen, die Ihr mit Eurem reichhaltigen Waffenarsenal auslöst: Während des Rennens sammelt Ihr frische Energie auf, um damit die für jeden Gleiter unterschiedlichen Wummen zu aktivieren.
Die uns vorgeführte "Quantum Redshift"-Fassung machte bereits einen starken Eindruck – Rennspielfans dürfen sich auf ein flottes Weihnachten freuen. *us*





Gerangel um die Plätze: Bei jedem Rennen wollen euch fünf Computergegner den Sieg streitig machen.

Quantum Redshift

GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	MICROSOFT
D-RELEASE	4. QUARTAL

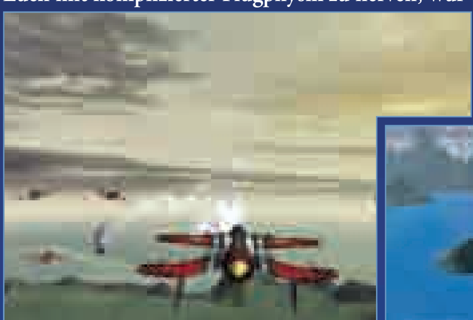
Konkurrenz für "Wipeout": Die pfeilschnelle Xbox-Raserei gefällt mit flotter und detailreicher Grafik sowie gelungenem Kursdesign und einer Handvoll frischer und motivierender Ideen. Eine Belebung für das Rennspielgenre.

HERREN DER LÜFTE

Der Titel "Crimson Skies" mag passionierten Spielern bekannt vorkommen: Tatsächlich liegen die Wurzeln der Luftschlacht beim gleichnamigen Windows-Produkt, doch lasst Euch davon nicht abschrecken – die Xbox-Fassung mit dem Untertitel " High Road to Revenge" wurde komplett neu und konsolenspezifisch entwickelt und hat mit dem Vorbild nur wenig gemeinsam. In einem Amerika, das stilistisch an die 30er-Jahre angelehnt ist, aber über modernere Technologie verfügt, schwingt Ihr Euch hinter den Steuerknüppel wendiger Propellermaschinen und duelliert Euch mit feindlichen Fliegerassen. Statt Euch mit komplizierter Flugphysik zu nerven, wurde mehr Wert auf handliche und einsteigerfreundliche Kontrolle gelegt, damit Ihr Euch ganz auf die populären 'Dogfights', also den Kampf Flugzeug gegen Flugzeug konzentrieren könnt. Um die Kontrahenten effektiver zu piesacken, sammelt Ihr Extrawaffen wie Streuschüsse und neckische Elektroschocks ein. Für Abwechslung ist bei den Missionen gesorgt: Dabei müsst Ihr Euch nicht nur mit feindlichen Fliegerstaffeln auseinandersetzen, sondern sollt gelegentlich auch Geleitschutz spielen oder müsst geschickt durch enge Schluchten navigieren. Gesellige Luftikusse freuen sich über actionreiche Splitscreen-Einsätze für bis zu vier Piloten gleichzeitig. Wer Spaß an unkomplizierter und unterhaltsamer Fliegeraction hat, merkt sich "Crimson Skies" schon mal vor.



Keine Zeit für Romantik: Auch dieses beschauliche Küstenstädtchen ist Schauplatz heißer Luftkämpfe.



Den Fliegern rückt Ihr mit Extrawaffen auf die Pelle (oben), Schiffe dagegen sollten zerbombt werden.



Crimson Skies

GENRE	FLUG-ACTION
HERSTELLER	MICROSOFT
D-RELEASE	4. QUARTAL

Über den Wolken geht es rund: Unkomplizierte Luftkampf-Ballerei mit Schwerpunkt auf spannenden Dogfights und ausgefeilten Aufträgen – nicht zuletzt dank originellem Utopie-Szenario interessant.



Das gab's früher nicht: Erst bei der "3D"-Neuauflage könnt Ihr große Räume wie diesen hier frei erkunden.

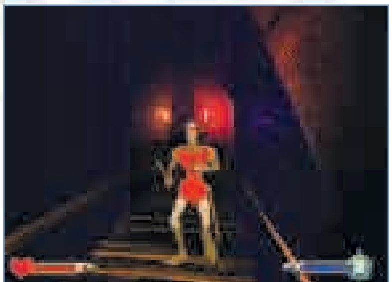




Nur nicht müde werden: Egal ob Echsenkönig (links) oder Geister – Bösewichte lauern Euch überall auf.



Zeichentrick-Zauber



Ob diese Brücke stabil bleibt? Auch wenn keine Feinde anwesend sind, bleibt Aufmerksamkeit Euer wichtigster Trumpf.

Laser-Disc-Ritter Dirk the Daring feiert mit "Dragon's Lair 3D" nach 20 Jahren ein Comeback auf PS2 und Gamecube.

Filmreife Optik in Spielen gibt es nicht erst seit jüngster Zeit: Bereits 1983 durften sich Spielhallenbesucher an brillanten Zeichentrickgrafiken erfreuen – der Laser-Disc als neuem Wundermedium sei Dank. Zwar wurde dabei die Spieltiefe kräftig eingeschränkt und auf simple Reaktionstests reduziert, aber dem blendenden Eindruck tat das keinen Abbruch. Die bekanntesten Titel entstanden in Zusammenarbeit mit dem Animationsveteranen Don Bluth (ehemals bei Disney tätig und danach u.a. Schöpfer der "In einem Land vor unserer Zeit"-Filme sowie "Titan A.E."): Das SciFi-Epos "Space Ace" und insbesondere das fantasylastige Schlösserhatz-Duo "Dragon's Lair" und "Dragon's Lair 2: Time Warp".

Die Abenteuer vom Ritter Dirk the Daring sollen nun rund 20 Jahre später dank den Dragonstone Studios auf den Next-Generation-Konsolen PS2 und Gamecube für Furore sorgen. Am Grundgerüst eines aufgemotzten Geschicklichkeitstests wird dabei nur wenig gerüttelt, dennoch ist der spielerische Gehalt höher: Statt Euren Helden durch ein einsames Richtungskommando zu einer Aktion zu animieren, führt Ihr Dirk zeitgemäß völlig frei durch die rund 200 Räume: Dort warten Drachen, Tentakel und andere Monster ebenso auf Euch wie Knobeleien und die Suche nach dem richtigen Weg. Auch der optische Charme der Vorlage soll bewahrt werden: Statt detailversessener Renderkulissen dominieren zeichentrickartige Bauten, Held Dirk und seine Feinde gewinnen dagegen dank neumodischer Cel-Shading-Technik an Profil. Ob "Dragon's Lair 3D" dem Ruf des Originals gerecht wird, erfahren neugierige Ritter allerdings erst im kommenden Herbst. *us*



Wohin des Weges? Während Dirk den grimmigen Kämpfer mimt, wartet Prinzessin Daphne im Hintergrund auf ihre erneute Rettung.

Dragon's Lair 3D

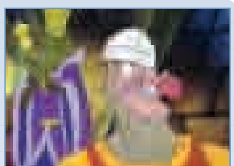
GENRE	GESCHICKLICHKEIT
HERSTELLER	ENCORE/THQ
D-RELEASE	4. QUARTAL

Ein Veteran der Laser-Disc-Ära wagt den Sprung in die Gegenwart: Erlebt mit Ritter Dirk spannende und spaßige Cartoon-Abenteuer im Zauberschloss – erstmals in echtem 3D.

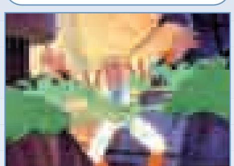
Spiel das Original



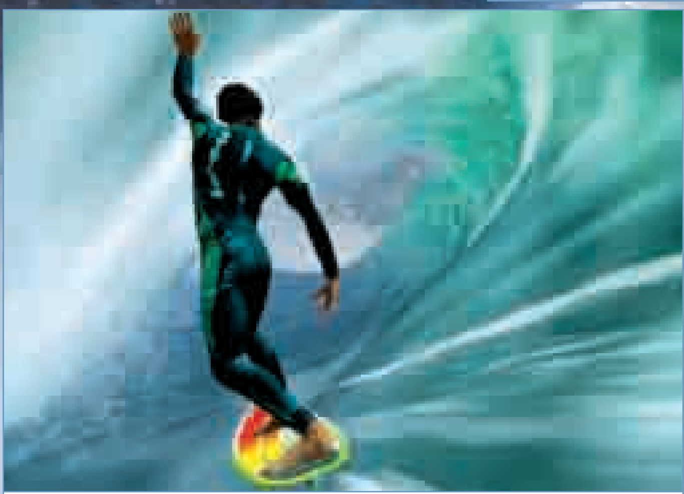
BESITZER EINER PS2 oder auch eines gewöhnlichen DVD-Players haben die kostengünstige Möglichkeit, die drei Laser-Disc-Originale in ihrer ganzen Glorie zu erleben: Sowohl die beiden "Dragon's Lair"-Teile als auch das spielerisch nahezu identische, dank SciFi-Kulisse und humorigem Nachwuchshelden durchaus unterhaltsame "Space Ace" wurden vor einiger Zeit als DVD für jeweils ca. 15 Euro veröffentlicht (Interessenten setzen am besten den Fachhändler ihres Vertrauens darauf an). Da die Automaten seinerzeit lediglich die vier Grundrichtungen und einen Knopf abfragten, lässt sich die Steuerung nämlich wunderbar auch auf eine Fernbedienung umsetzen – das Spielerlebnis ist somit einwandfrei reproduzierbar, denn die kurzen Ladepausen bei Szenenwechseln gab es vor 20 Jahren auch schon. Lediglich die zufällige Reihenfolge der einzelnen Sequenzen musste aus DVD-technischen Gründen einem vorgegebenen Weg weichen, doch das tut dem Spaß keinen Abbruch.



Dirk bekommt bei "Dragon's Lair" eins auf die Nuss.



Weg mit Euch: Cartoon-Aliens greifen in "Space Ace" an.



Endlich ein Surftitel, der richtig viel spielerischen Gehalt bietet: ”Kelly Slater’s Pro Surfer” entführt Euch sogar in ein Ressort in der Antarktis.



Weiter im Trend

ACTIVISION

Die kalifornischen Branchenveteranen setzen auch 2002 auf Brettsport und Lizenzen: Wir haben vor Ort Activisions Planspiele unter die Lupe genommen.

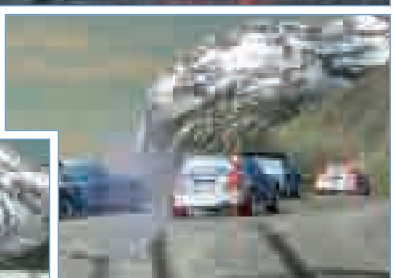


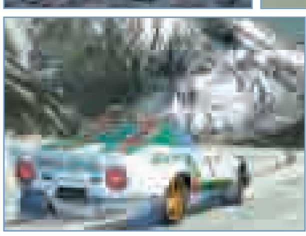


Auf Heimkonsolen geht’s mit ”Mat Hoffman” quer durch die USA. Bei der GBA-Version gibt’s keine Iso-Optik mehr.

Was wäre wohl aus Activision geworden, wenn es nicht den Überraschungshit ”Tony Hawk’s Pro Skater” gegeben hätte? Gut, als Publisher der berühmt-berüchtigten Ego-Shooter von id Soft sind die Amerikaner zumindest im PC-Bereich dick mit Bestsellern vertreten, auf Konsolenseite sähe es jedoch recht trübe aus. Gemäß dem Motto ‘Ändere nie ein funktionierendes Spielkonzept’ bleibt Activision auch im Jahr 2002 dem Trendsport (und natürlich dem selbst inthronisierten Skater-Gott) treu und überschwemmt weiter alle verfügbaren Plattformen mit Brett-Spielen. Und auch bei den weiteren Produkten für dieses und das beginnende nächste Jahr gibt man sich konservativ: Lizenzen sind ein dickes Thema für die Activision-Oberen – in Folge werden allerlei Marvel- und aktuelle Kinofilm-Charaktere versoftet.







Gar nicht mal schlecht: ”Race of Champions” bietet hübsche Rallye-Kost auf PS2 und Xbox.

Tony, zum Vierten

Der hauseigene Entwickler Neversoft schlägt ein weiteres Mal zu: **Tony Hawk´s Pro Skater 4** wird auf PS2, Xbox und Gamecube erscheinen – bei Activision durften wir schon mal einen großen Stadtpark-Level auf ersterem beiden Konsolen bewundern (allerdings wollte Activision noch keine Bildschirmfotos dazu liefern). Fortschritte macht das Skater-Epos aber nicht nur bei der beeindruckenden Weite der Areale, auch die Zielsetzung wurde etwas umgemodelt. Zwar gibt’s immer noch jede Menge Aufgaben zu erfüllen, allerdings geschieht dies nun ohne Zeitdruck. Frei skatet Ihr durch die Gegend und guckt Euch die Besonderheiten des Levels an, erst wenn Ihr Euch einen Auftrag bei markierten Passanten holt, wird’s stres-

Spiele für die Zielgruppe

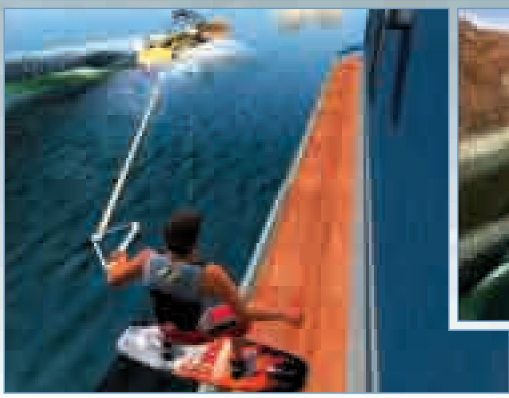
MEHR ALS ANDERE PUBLISHER verfolgt Activision bei der Produktpolitik die Bildung von Marken und das Zurechtschneiden der Spiele auf eine bestimmte Zielgruppe. Mit Erfolg: Neben Electronic Arts ist Activision der einzige unabhängige US-Publisher, der im vergangenen Fiskaljahr weltweit mehr als 500 Millionen Dollar umgesetzt hat – für das Finanzjahr 2002 (das am 31. März endete) erwartet man in der Gesamtbilanz um die 765 Millionen Dollar Umsatz. Wichtigstes Standbein für Activision ist ohne Zweifel der Action Sports-Bereich: Im Genre der Trenddisziplinen hält man momentan 63% Marktanteil – unter dem 2001 eingeführten O2-Label tummeln sich unzählige Sportarten und deren wichtigste reale Vertreter. Ebenfalls nicht zu verachten ist (vor allem dank ”Spider-Man”) Activisions Superhelden-Sparte: Peter Parker, die X-Men und Blade zeichnen für 59% des in den USA enorm wichtigen Marktes verantwortlich. In die Hose gegangen ist dagegen die Penetration des Rennspiel-Genres durch die Kalifornier, bislang zumindest. Denn nach der PS2-Krücke ”Super Car Street Challenge” erlangte man mit “Wreckless” für die Xbox zumindest einen Achtungserfolg, und das kommende “Race of Champions” hat das Potenzial, sich im umkämpften Markt eine gute Position zu sichern. Der Rest der Titel wird in die zwei Bereiche Mass Market und Enthusiast Games eingeteilt: Ersteren speisen die Umsetzungen von Kinofilmen und TV-Serien (Star Trek auf PC), als ein Spiel für Enthusiasten sieht Activision z.B. “Tenchu 3”.

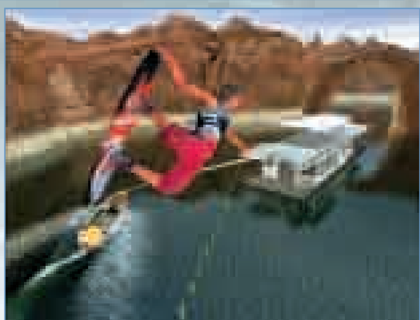


"Street Hoops" lässt Euch halbwegs realistisch Straßen-Basketball spielen. Gewonnenes Geld wird verwettet oder in Klamotten und Goldkettchen angelegt.









Und noch 'ne Trendsportart: Bei "Shaun Murray" grindet Ihr über Relings und springt über Wellen.

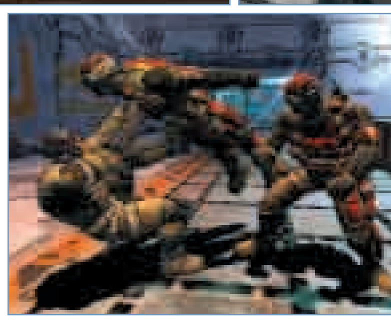
sig: So tickt die Uhr beim Abfahren eines Kurses oder Ihr müsst zehn Gaps über bunten Parade-Wagen springen, ohne auf die Nase zu fliegen. Erreichte Ziele verschaffen Euch nicht nur Geld, das Ihr in gewohnter Weise investiert, sondern auch 'Goal Points', mit denen Ihr weitere Levels freischaltet. Schlagt Ihr den Highscore eines Pros, bekommt Ihr zudem dessen Sondertricks und dürft spezielle Rampen zuschalten. Auch an ein paar Minispiele haben die Entwickler gedacht: Auf einem Tennisplatz dürft Ihr z.B. den Filzball mit Eurem Board übers Netz schmettern. Unterschiede zwischen der PS2- und Xbox-Variante sind so gut wie nicht vorhanden: Wie Acclaim, EA & Co. hält es auch Activision nicht für nötig, Multiplattform-Titel an die jeweiligen Spezialfeatures der Konsolen anzupassen.

Alles, was cool ist

Trotz Einschießen auf das immerselbe Spielprinzip bieten die kommenden Trendsport-Titel **Mat Hoffman´s Pro BMX 2**, **Kelly Slater´s Pro Surfer** sowie **Shaun Murray´s Pro Wakeboarder** doch einige Überraschungen bzw. sogar Innovationen. So folgt Ihr bei der BMX-Radelei dem smarten Mat und neun seiner Profi-Kollegen auf einer Roadshow quer durch die USA – über 90 Minuten des Original-Events dürft Ihr Euch erspielen. Für Beschäftigungsfutter abseits üblicher Aufgaben ist gesorgt: Audio-Tracks werden erst durch Finden von CDs verfügbar, über hundert Flatline-Tricks stehen zur Verfügung, und dank nicht-linearer Struktur des Spiels müsst Ihr Euch nicht stundenlang mit der Erfüllung aller Levelziele in einem Areal quälen. Bei "Shaun Murray" ist das Move-Repertoire logischerweise eingeschränkt: Von einem Boot lasst Ihr Euch durch insgesamt elf Szenarien ziehen, mit dem Wakeboard unter den Füßen wird hauptsächlich über schmale Stangen und Balken gegrindet, Rampen und Bootswellen schleudern Euch zu spektakulären Tricks hoch. Witzig sind die Multiplayer-Modi: So dürfen zwei Spieler Aufgabenteilung betreiben (einer 'wakeboardet', der andere



Für etliche Titel engagiert Activision Entwickler aus Großbritannien. "Wolverine's Revenge" wird z.B. vom Schotten-Team Genepool programmiert.





Wolverine fährt die Klingen aus: Hier geht's Endgegner Juggernaut an die Gurgel.



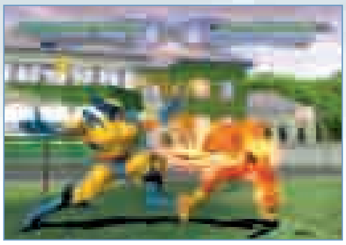




Filmumsetzung: Steven Spielbergs "Minority Report" wird zum Action-Adventure bzw. in GBA-Form zum Ballerspiel.

Acti-Visionen 2002

TITEL	ENTWICKLER	GENRE	PLATTFORM	TERMIN
Tony Hawk's Pro Skater 4	Neversoft	Trendsport	PS2, Xbox, NGC, GBA	4. Quartal
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Rainbow Studios	Trendsport	PS2, Xbox, GBA	Juli
Kelly Slater's Pro Surfer	Treyarch	Trendsport	PS2, Xbox, NGC, GBA	September
Shaun Murray's Pro Wakeboarder	Shaba Games	Trendsport	PS2, Xbox, NGC, GBA	4. Quartal
X-Men: Next Dimension	Paradox Development, Exakt Entertainment (NGC)	Beat'em-Up	PS2, Xbox, NGC	n.b.
X-Men: Wolverine's Revenge	Warthog/Genepool	3D-Action-Adventure	PS2, Xbox, NGC, GBA	Mai 2003
Blade 2	Mucky Foot	3D-Action-Adventure	PS2, Xbox	September
Wreckless	Stealth Studios	Rennspiel	PS2	n.b.
Rally Fusion: Race of Champions	Climax	Rennspiel	PS2, Xbox, NGC	September
Minority Report	Treyarch	3D-Action-Adventure	PS2, Xbox, NGC, GBA	Oktober
Tenchu 3: Wrath of Heaven	K2	3D-Action-Adventure	PS2	November
Street Hoops	Black Ops	Sportspiel	PS2, Xbox	August





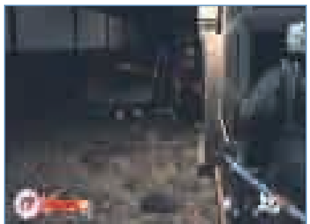
Die "X-Men" prügeln jetzt in echtem 3D. Zudem sind die Arenen enorm gewachsen.

lenkt das Boot) oder sich gegenseitig behindern, wenn sie zu zweit an einer Zugmaschine hängen. "Kelly Slater's Pro Surfer" protzt schließlich mit einer wunderschönen Wasseroptik und 27 Levels – selbst die Antarktis dient als (Original-)Schauplatz für die Suche nach der perfekten Welle. Neben einem physikalisch überzeugenden Seegang locken Nachtszenarios, anspruchsvolle Steuerung und das Bild Eures Profis auf dem Cover eines Surfmagazins.

Identifikation mit der eigenen Spielfigur soll auch der Hauptreiz von **Street Hoops** sein: Auf 14 Courts liefert Ihr Euch heiße Straßen-Basketball-Matches, die nicht ganz so ausgeflippt ausfallen wie in EAs "NBA Street", aber trotzdem reichlich übertriebene Action bieten. Eure coolen Jungs verdienen durch Match- und Wettsiege Geld, das fleißig ausgegeben wird. Klamotten von originalen Ausstattern, teure Tattoos und schwere Goldketten aus dem Pfandleihhaus sammeln Eure Straßensportler wie andere Leute Briefmarken.

Helden à la USA

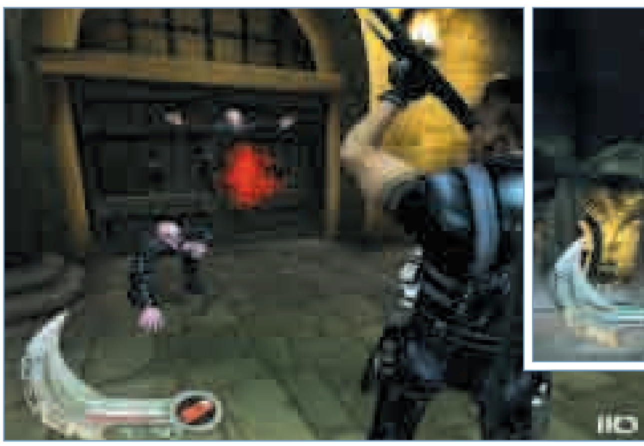
Mit "Spider-Man" ist das Marvel-Universum auf den Next-Generation-Konsolen noch lange nicht ausgeschöpft. So feiert mit **X-Men Next Dimension** die bekannte Comic-Prügelei Wiederauferstehung – neben echtem 3D und werfbarem Levelinventar unterscheiden sich vor allem die Arenen vom Vorgänger. Wie bei "DoA 3" kickt Ihr Euer Gegenüber durch Fensterfronten oder über Abhänge und prügelt Euch anschließend auf einer neuen Ebene. Während die X-Menschen bereits in wenigen Monaten loslegen und die gezeigte Version entsprechend ordentlich aussah, beginnen die Abenteuer des haarigen Wolverine erst im Mai 2003. In dem (noch) uninspirierten Action-Adventure prügelt Ihr Euch in der Rolle des klingenbewehrten Superhelden auf der Suche nach einem Virus-Heilmittel durch futuristische Gebäudekomplexe. Ebenfalls in einer bedrohlichen Zukunftswelt ist **Minority Report** angesiedelt: Steven Spielbergs neuester Kinofilm basiert auf einer Kurzgeschichte von Philip K. Dick, in der das Mitglied einer Polizei-Spezialeinheit in eine Verschwörung gerät. Das actionhaltige Abenteuer wird mittels der "Spider-Man"-Grafikroutinen inszeniert – trotz enger Zusammenarbeit mit Spielbergs Firma Dreamworks machte das Ganze einen unspektakulären Eindruck. Ebenfalls fraglich ist der spielerische Gehalt von **Blade 2**: In einer Mischung aus "Blood Omen 2" und "State of Emergency" metzelt Ihr Euch durch Vampirhorden und löst Rätsel in der Rolle des muskulösen 'Daywalker'. Bis zu 30 Feinde sollen in der Endversion ruckelfrei auf Euch losgehen.

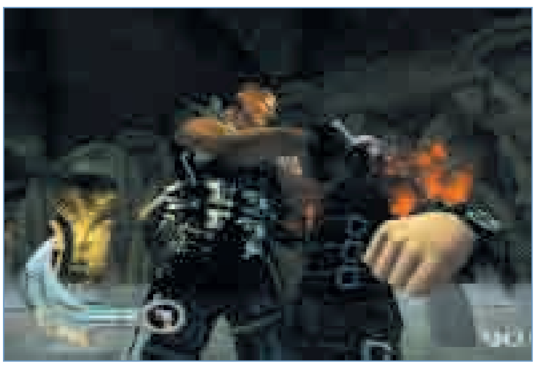


Nichts Neues von "Tenchu 3": Activision zeigte das Samurai-Abenteuer nur auf Video.

Der Third-Person-Titel, von dem sich die Zockergemeinde am meisten verspricht, wurde leider nur als kurzes Video gezeigt: Die Ninja-Simulation **Tenchu 3** wird von der PSone gewohnte Schleich- und Schlitz-Kost bieten, neben neuer Story und aufgepeppter Optik scheint sich an dem Titel allerdings nicht viel geändert zu haben.

Insgesamt also eine durchwachsene Palette: Was Activision im Trendsport an Größe aufbietet, wird vom Rest des Katalogs noch nicht erreicht. *sf*





Zu brutal für Deutschland: Held Blade mordet sich durch sein zweites Filmabenteuer und Horden von Vampiren.

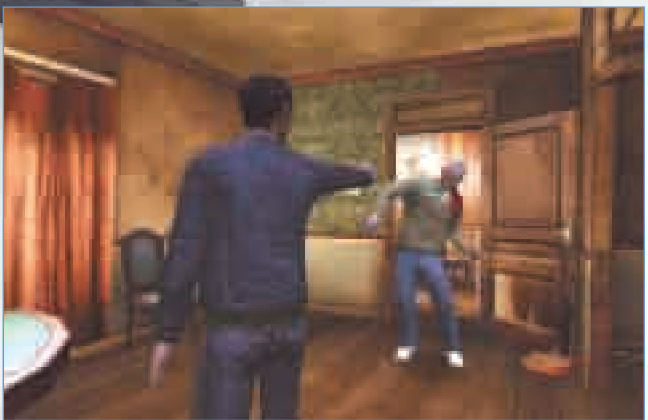


Na sowas: Dank schwächelndem Xbox-Absatz kommen nun auch PS2-Besitzer in den Genuss von "Wreckless".





Im fertigen Spiel sollt Ihr "GTA3"-ähnliche Freiheiten haben, Polizei-Verfolgungsjagden und Massaker inklusive. In der Vorabversion war davon noch nichts zu sehen.



Auf Videospiel-typische Elemente wie Energieanzeigen, Fadenkreuze oder Medi-Paks haben die Entwickler zugunsten des Realismus verzichtet.

Ein Mann sieht rot

Seit über zwei Jahren befindet sich "The Getaway" in der Entwicklung, nun konnten wir Sonys PS2-Thriller Probe spielen.



Wenn Gangster in Rente gehen wollen, ist Ärger vorprogrammiert. Das muss auch Aussteiger Mark Hammond leidvoll erfahren. Um den talentierten Ex-Bankräuber zur Weiterarbeit in Londons Unterwelt zu bewegen, heckt Gangsterboss Charlie Jolson einen grausamen Plan aus: Marks Frau wird im Auftrag des Eastend-Paten kurzerhand niedergemeuchelt, sein kleiner Sohn entführt. Mit dem perfekten Druckmittel in seiner Gewalt zwingt der skrupellose Jolson den frischgebackenen Witwer rückfällig zu werden.

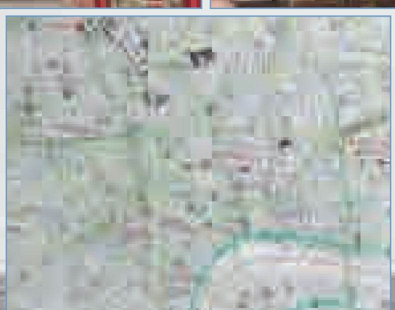
Asphalt-Anarchist

Seit unserem letzten Bericht zu Team Sohos "The Getaway" in MAN!AC 3/2001 wurde es still um die ambitionierte Gangster-Saga, erst jetzt lud Mutterhaus Sony eine handverlesene Schar Schreiberlinge ins Herz Londons ein, um vor Ort eine fortgeschrittene Version des potenziellen PS2-Highlights anzuzocken.

Am grundlegenden Konzept hat sich in den vergangenen Monaten wenig verändert. Nach wie vor erlebt Ihr die kriminellen Abenteuer Mark Hammonds abwechselnd in halsbrecherischen Autojagden und spannungsgeladener Infiltrations-Action. Ähnlich "GTA3" reicht die Auftragspalette in den Fahrsequenzen von einfachen Botenfahrten über Hochgeschwindigkeitsverfolgungsjagden bis hin zur chaotischen Flucht vor der britischen Ordnungsmacht. Dem Anspruch der Entwickler, ein möglichst realistisches Ganoven-Abenteuer für Erwachsene zu inszenieren, wird besonders während der Autoeinsätze Genüge



Nichts für schwache Nerven: Geiselnahmen und bleihaltige Schießereien gehören zum blutigen Alltag von "The Getaway".





Im Londoner Hauptquartier von Team Soho hat Sony einen typisch englischen Pub nachgebaut. Links: Aneinandergereiht ergeben die Straßen von "The Getaway" eine Strecke von etwa 110 Kilometer. Alle auf dem Stadtplan grün markierten Routen dürft Ihr im Spiel befahren.



Sightseeing auf Gangsterart: Big Ben, Tower Bridge und St. Paul's Cathedral gibt's auch in Digi-London.



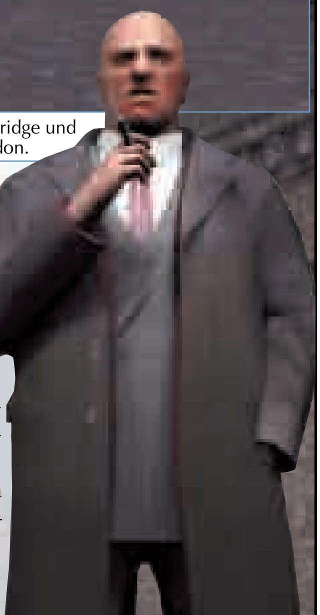
Von solch rüden Aktionen einmal abgesehen erinnern die Third-Person-Einlagen stark an "Headhunter"

getan. Große Teile des Verkehrsnetzes, von mehrspurigen Hauptstraßen bis hin zu verwinkelten Gassen mit den anliegenden Sehenswürdigkeiten der Metropole wurden detailgetreu in den Rechner übertragen. Mehr als 50 lizenzierte (und natürlich anzueignende)Boliden inklusive individuellem Fahrverhalten drängen sich durch den charakteristischen Linksverkehr der grünen Insel. Ein realistisches Schadensmodell und Environment-Mapping auf allen Karosserien runden das lebensnahe Ambiente ab.

Großstadt-Cowboy

Hat Hammond den Ort des nächsten Einsatzes erreicht, geht es ohne merkliche Ladepausen in klassischer Third-Person-Ansicht an den bleihaltigen Teil von "The Getaway". Wie "Headhunter" Jack Wade schleicht Zwangsgauner Mark Hammond durch scheinbar verlassene Lagerhäuser, mischt die Zuhälter eines schäbigen Stundenhotels auf oder legt sich an den Hafendocks mit verfeindeten Gangmitgliedern an. Massenschlachten und Infiltrationsaufträge wechseln sich dabei ab. Schleichen, ducken, an Wände drücken und im rechten Moment hervorschnellen, um den Feind voll Blei zu pumpen – auch Hammond verfügt über die übliche Bewegungsfreiheit des Genres.

Optisch konnte "The Getaway" schon überzeugen, spielte sich aber insgesamt noch sehr träge. Hoffen wir, dass sich Team Soho genügend Zeit für den Feinschliff nimmt. *cg*

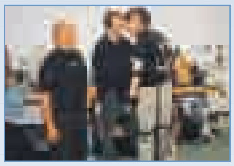


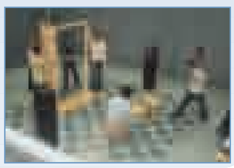


Vollgas: Über 50 lizenzierte Boliden brausen über die digitalen Straßen Londons.

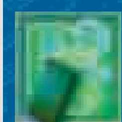
Insel-Hollywood

DASS "THE GETAWAY" NICHT NUR äußerst stilsicher, sondern auch professionell das filmreife Ambiente britischer Gangster-Kultur einfängt, liegt zu einem großen Teil an den Zwischensequenzen. Nicht nur, dass für das ehrgeizige PS2-Projekt eine Gruppe 'echter' Schauspieler engagiert wurde, auch beim Motion-Capture-Verfahren gehen die Entwickler untypische Wege. Ein kompliziertes magnetisches System (bislang erfolgte die Übertragung der Bewegungsdaten meist per Licht-Sensoren für jede Person einzeln) macht es möglich, dass mehrere Akteure gleichzeitig ihre Szenen wie bei einer Filmproduktion spielen. Um das magnetische Feld nicht zu stören, müssen dazu sämtliche (Spiel-)Kulissen im passenden Größenverhältnis aus Holz nachgebaut werden. Die Magnet-Anzüge der Schauspieler übertragen nun zeitgleich zum Mimenspiel alle Daten inklusive Mimik und Gestik in den Computer, der die Bewegungen postwendend in das virtuelle Polygon-Szenario einbaut – das Ergebnis lässt sich so praktischerweise gleich kontrollieren.





The Getaway



GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	SONY TEAM SOHO
D-RELEASE	3. QUARTAL

Harte Gangster-Ballade in der Themse-Metropole: Als Mixtur aus packenden Fahrsequenzen und ballerlastigen Infiltrationseinlagen aus Third-Person-Ansicht dürfte Team Sohos Langzeitprojekt nicht nur "GTA3"- und "Headhunter"-Fans ansprechen.



Videospiele- die Saat der Gewalt?

Das abscheuliche Massaker von Erfurt hat Video- und Computerspiele erneut ins Rampenlicht der öffentlichen Diskussion gerückt. Schlummert womöglich in jedem Zocker eine gewalttätige Bestie?



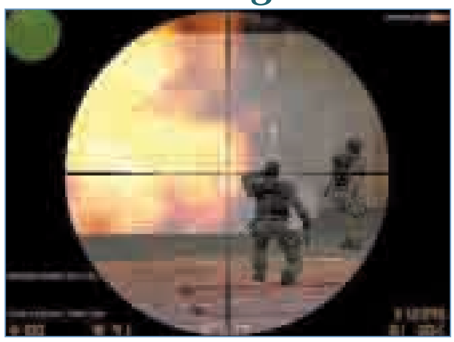
Robert Steinhäuser, der Amokläufer von Erfurt

Robert Steinhäuser: 19 Jahre, Ex-Schüler am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt, Heavy-Metal-Fan, Waffennarr, leidenschaftlicher Computerspieler – und Mörder von 16 Menschen. Am 26. April 2002 erschoss der als Einzelgänger bekannte Amokläufer zwölf Lehrkräfte, eine Sekretärin, eine Schülerin, einen Schüler sowie einen Polizisten, bevor er sich mit der Pistole selbst richtete. Bei den folgenden Ermittlung stellten Polizei-Beamte neben CDs der amerikanischen Schocker-Combo 'Slipknot' und diversen Gewaltvideos auch Steinhäusers PC samt Software sicher. Darunter fand sich u.a. eine Version von Sierras Ego-Shooter "Counterstrike", der nach Aussagen ehemaliger Klassenkameraden zu seinen absoluten Lieblingsspielen zählte.

Auf der Suche nach dem Warum

Welche Einflüsse oder Vorfälle veranlassten Steinhäuser zu der schrecklichen Bluttat? Die Probleme mit Eltern und Schule, permanenter Erfolgsdruck, eine labile Persönlichkeitsstruktur, der häufige Umgang mit Waffen im Schützenverein oder der exzessive Konsum von gewaltverherrlichender Musik und PC-Software?





"Counterstrike": Für viele Politiker und Journalisten mitschuldig an der grauenvollen Tat am Erfurter Gutenberg-Gymnasium – von der BPjS wurde ein Indizierungsantrag jedoch abgelehnt.

Für das Gros der TV-Sender und der Printmedien war der Schuldige schnell gefunden: So titulierte die Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung am 28. April einen Artikel mit "Software fürs Massaker – Ein Computerprogramm der Firma Sierra Entertainment hat den Amokläufer von Erfurt trainiert" und das Hamburger Abendblatt schrieb über Videospiele "Alles, was sich bewegt, wird erschossen. Nur wer schneller schießt, kommt weiter. Die Opfer schlagen blutüberströmt einen Salto rückwärts. Wer sich den Weg freiballert, bekommt einen Bonus. Kinderwagen mit Großmüttern bringen Extra-Punkte. Der Blutfluss kann programmiert werden – für Anfänger normal, für Fortgeschrittene schnell und heftig."

Auch die Politik war nicht um vorschnelle Äußerungen wie "Die Killerspiele müssen verboten werden" (Bayerischer Ministerpräsident und Unions-Kanzlerkandidat Edmund Stoiber) verlegen, was quer durch alle Parteien für Zustimmung sorgte – schließlich will sich kein Staatsmann im Wahlkampf eine Blöße geben.

Erst einige Tage nach der Bluttat besannen sich die Journalisten und ließen nicht nur Kriminologen, Medienwissenschaftler sowie Vertreter der Spieleindustrie zu Wort kommen, sie förderten

> ***"Und das Spiel, in dem man vom Polizisten über den Passanten bis hin zum Schulmädchen jeden erschießen soll, ehe man selber erschossen wird, liefert einen Handlungscode für den Amoklauf von Erfurt."***
>
> Frankfurter Allgemeine Zeitung über das PC-Spiel „Counterstrike"



"Medienkompetenz erreicht man nicht durch Verbote und Kontrollen."

Wir sprachen mit Hermann Achilles, Geschäftsführer des VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V.), über die Reaktionen und Anliegen der Industrie.

Nach Erfurt folgte eine beispiellose Hetzkampagne von Medien und Politik gegen Video- und Computerspiele. Warum hat die Industrie bzw. Ihr Verband nicht angemessen auf die Vorwürfe reagiert? Oder geschah das in Ihrem Sinne?

ACHILLES: Was wäre denn Ihrer Meinung nach eine angemessene Reaktion gewesen? Sich einzureihen in die Polemik? Wir haben in den ersten Tagen jede Anfrage individuell beantwortet, ca. 40 Interviews gegeben und verschiedene Fernsehauftritte gehabt. Man muss sich doch einmal klar darüber sein, dass die Publikumsmedien sich schnell auf den „Sündenbock" Games eingeschossen hatten, um u.a. von sich selbst abzulenken. Glauben Sie ernsthaft, dass gerade diese Medien dann dem Sündenbock die Chance der Publikation geben, besonders dann, wenn sie selbst in den Fokus geraten? Die Pressemeldung des VUD kam zum richtigen Zeitpunkt, war ausgewogen formuliert und hat uns sofort an die Tische der Diskussionskreise geführt.

Wie kann es sein, dass unser Hobby in Deutschland immer noch einen derart schlechten Ruf hat, dass man es beliebig zum Prügelknaben für gesellschaftliche Probleme machen kann?

ACHILLES: Was tun wir Hersteller, Anbieter aber auch Spieler dafür, dass sich das ändert? Das muss sich sicherlich auch der VUD fragen lassen. Öffentlichkeitsarbeit fängt aber schon mit jedem Produkt bzw. dem Marketing dazu an. Wo werden die Produkte beworben? Eigentlich doch immer noch überwiegend in den Insider-Magazinen. Die komplette Ansprache ist nicht auf Otto-Normalverbraucher ausgerichtet. Der gehört ja nicht zur Zielgruppe, oder vielleicht doch? Die Freaks müssen wir nicht mehr gewinnen. Wir müssen jetzt neue Zielgruppen überzeugen, dass sie die Welt der Computerspiele verstehen und zumindest tolerieren. Da sind neben den Herstellern genauso die Publikationen wie aber auch die Gamer selbst gefordert.

Wird die Industrie Schritte unternehmen, um jugendgefährdende Inhalte in Deutschland besser kontrollierbar zu machen?

ACHILLES: Medienkompetenz erreicht man nicht durch Verbote und Kontrollen. Nur weil es verboten wird, ist es ja noch lange nicht verschwunden. Man kann nur auf die mögliche Gefährdung hinweisen und über die Inhalte offensiv diskutieren. Das macht die Industrie schon seit Jahren in Zusammenarbeit mit der USK.

Was ändert sich durch die Neufassung des Jugendschutzgesetzes im Video/Computerspiel-Sektor?

ACHILLES: Für die überwiegende Zahl der Produkte und den Verbraucher recht wenig. Die Altersangabe auf dem Produkt wird jedoch rechtsverbindlich; das bedeutet z.B., eine Altersfreigabe von 16 muss im Handel auch beim Verkauf eingehalten werden. Für Industrie und Handel stehen natürlich einige gravierende Umstellungen an. Was sich jetzt genau für die Praxis ergibt, bleibt abzuwarten, da derzeit erst ein Gesetzesentwurf vorliegt.

In welchem Rahmen wird die Industrie bzw. der Verband von der Politik bei der Entscheidungsfindung im Jugendschutz einbezogen?

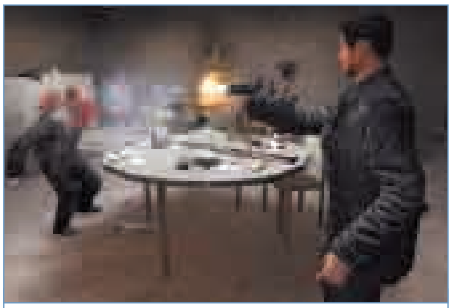
ACHILLES: Der Entwurf sieht vor, dass die Industrie bei der Umsetzung des Gesetzes und der Einrichtung der Selbstkontrolle mit einzubeziehen ist. Auch hier bleibt abzuwarten, was das für die Praxis bedeutet. Es gibt dazu Gespräche mit den Ländern und dem Bund, entsprechend der Zuständigkeiten.

Halten Sie einen deutschen Sonderweg bei gewalttätiger Software in einem 'vereinigten Europa' überhaupt für durchführbar?

ACHILLES: Ja! Es gibt immer noch mehr Bereiche im vereinten Europa, die unter die Souveränität der Einzelstaaten fallen, als wirkliche Gemeinsamkeiten. Dazu zählt auch der Jugendschutz, weil er zur Kulturhoheit der jeweiligen Staaten gehört. Mir ist klar, dass es hier sicherlich Widersprüche gibt (freier Handel und so), es gibt aber auch eine Vereinbarung die sinngemäß lautet „Jugendschutz geht vor wirtschaftlichen Interessen".

Sind in Ihren Augen die Vorwürfe gerechtfertigt, Kinder und Jugendliche würden am Computer zielen und töten lernen?

ACHILLES: Solche Vorwürfe sind absolut nicht haltbar. Gleichwohl kann ich Ängste von Leuten verstehen, die unsere virtuellen Welten nicht kennen und auch noch nie ein interaktives Game gespielt haben. Da kommen wir schnell wieder zu Frage 2.



Das Aus für "Max Payne" in Deutschland: Trotz Überarbeitung hielt die BPjS an der Indizierung fest.

"Gipfel der Perversion ist ein 'Spiel' namens 'Perfect Dark' (Totale Finsternis). Dabei kann das Gesicht einer verhassten Person aus einem Foto in einen virtuellen Körper kopiert und per Mausklick gejagt, gequält, gemordet werden: Frauen, Chefs – und Lehrer."
Hamburger Abendblatt

auch wichtige Details aus Steinhäusers Leben zu Tage. Allem Anschein nach war der spätere Amokläufer von Beginn an mit dem Leben als Gymnasiast überfordert. Selbst auferlegter Erfolgsdruck, schlechte Zensuren sowie der schlussendliche Rauswurf aus der Lehranstalt machten Robert S. zu einem ernsten, verschlossenen Schüler, der sich weder seinen Eltern noch seinen Lehrern anvertraute. Vielmehr zog er sich immer mehr zurück in seine eigene Welt, die von aggressiver Musik, gewaltintensiven Computerspielen und Videofilmen sowie dem Üben mit 'scharfen Waffen' im lokalen Schützenverein bestimmt war. Am 26. April schließlich entluden sich seine Verbitterung und sein Hass in einer schrecklichen Bluttat.

Die Macht der Videospiele

Die Frage 'Welchen Einfluss haben gewalttätige Videofilme und Computerspiele auf den Menschen?' ist nicht erst seit den Ereignissen von Erfurt ein Thema. Schätzungsweise mehr als 5.000 Studien wurden bisher erarbeitet aus denen sich lt. Michael Walter, Leiter der Kriminologischen Forschungsstelle der Universität Köln, nur schließen lässt, dass "nicht einmal fünf Prozent der Realgewalt aus vorausgegangenem Medienkonsum zu erklären sind."
Die Wissenschaft entwickelte verschiedene Thesen, um menschliche Reaktionen auf Gewaltdarstellungen zu beschreiben: Die Befürworter der



Jenseits des Guten Geschmacks? In dem indizierten Ego-Shooter "Soldier of Fortune" (Dreamcast, PS2 und PC) dürft Ihr Euren Gegnern Körperteile abschießen.



"Ein 'schlechtes' Spiel verkauft sich auch nicht besser, wenn es eine 'USK 18' hat."

MAN!AC befragte Herbert Wirnshofer, Inhaber und Gründer von Okay Soft, zum Handel mit gewalttätigen Computer- und Videospielen.

Wieviel Prozent macht bei Ihnen der Handel mit 'ab 18'- und indizierten Spieletiteln aus? Wie veränderte sich dieser Sektor in den vergangenen Jahren?

WIRNSHOFER: Wir haben mal die vergangenen zwei Jahre durchgerechnet und liegen bei einem Anteil von etwa 10 Prozent unserer Verkäufe, die eine USK-Einstufung 'ab 18 Jahren' haben. Hierbei sind keine indizierten Titel enthalten, da wir diese ja auch nicht versenden dürfen, bzw. nur bis vor deren Indizierung. Erkennbare Änderungen haben wir bisher nicht festgestellt: Ein 'schlechtes' Spiel verkauft sich nach unseren Erfahrungen auch nicht besser wenn es eine 'USK 18' hat. Allerdings war es schon immer so, dass Spieler allergisch auf jede Form von Zensur reagieren und ggf. dann auf unzensierte Versionen zurückgreifen. Ich bezweifle, dass hierfür alleine die Gewaltdarstellung verantwortlich ist. Vielmehr sehe ich den Wunsch, ein Spiel im Original zu besitzen – so wie es die Produzenten eigentlich gedacht hatten.

Wie hat sich der Handel mit Computer- und Videospielen nach dem Massaker von Erfurt verändert?

WIRNSHOFER: Auch hier haben wir keine Verhaltens-Änderungen festgestellt. Es gab vereinzelt nur eine gewisse Verunsicherung, ob schon Gesetzesänderungen in Kraft getreten sind. Dies zeigt vielleicht eine Anfrage, ob wir denn nun Kunden-Daten der Käufer von 'USK 18'-Titeln an eine Behörde übermitteln müssten.

Wie wird der Handel mit Spielen künftig aussehen?

WIRNSHOFER: Wie die Zukunft in unserer Branche aussieht, lässt sich derzeit nicht sagen. Dies können wir erst einschätzen wenn es konkrete neue Gesetzesvorgaben gibt.

Haben Sie in Ihrer Firma nach dem Amoklauf irgendwelche Konsequenzen gezogen (z.B. die Abgabe von Spielen nach USK-Empfehlung)?

WIRNSHOFER: Da wir ein reiner Versand-Handel sind, macht es aus unserer Sicht keinen Sinn, als einzelner Akteur einen Altersnachweis zu verlangen. Wir hätten aber kein Problem damit, sobald dies allgemein gelten würde.

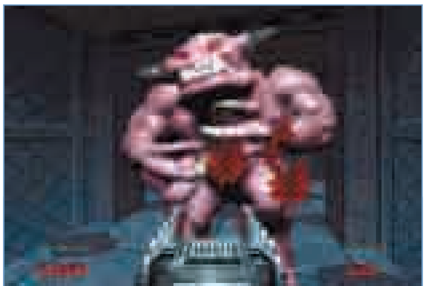
Wie könnten Ihrer Meinung nach Softwa-re-Händler verstärkt zum Jugendschutz beitragen?

WIRNSHOFER: Offengesagt bezweifle ich, ob das große Wort 'Jugendschutz' im Zusammenhang mit Spielen überhaupt den Stellenwert besitzt, der ihm im Moment zugedacht wird. Es scheint überwiegend der Wunsch nach einfachen Lösungen zu sein, nach dem Motto: 'Verbietet Computer-Spiele, dann ist der Jugendschutz wieder hergestellt.' Ich versuche mal die Mail eines Schülers zu zitieren, die eine Abgeordnete im Bundestag verlas: „Erst wenn das letzte Spiel verboten ist, der letzte Computer abgestöpselt ist und die letzte LAN-Party verboten wurde, werdet Ihr feststellen: Ihr müsst uns trotzdem erziehen."

Welche Restriktionen in Bezug auf den Handel mit Computer- und Videospielen befürchten Sie nach der geplanten Novellierung des Jugendschutzgesetzes?

WIRNSHOFER: Wir befürchten, dass mehr oder weniger das Verfahren der FSK auf die Spiele übertragen wird. Im Prinzip wäre das ja nicht schlecht, aber gerade wir, bzw. der gesamte deutsche Versandhandel, würde dann komplett vom Handel mit 'USK 18'-Titeln ausgeschlossen. Wünschenswert wäre aus meiner Sicht eine Regelung mit einem Altersnachweis, der auch dem Internethandel ermöglicht, 'USK 18'-Titel zu versenden. Bisher lehnt ja der Gesetzgeber jede Form von Altersnachweis ab und verbietet den Versand indizierter Titel grundsätzlich. Ein weiteres Problem wäre dann wohl auch, dass kein einziger Import-Titel mangels FSK/USK-Einstufung mehr vertrieben werden dürfte. Ob ein derartiges Gesetz mit EU-Recht konform wäre, wage ich aber zu bezweifeln. Es sollte aber nicht übersehen werden, dass es für die allermeisten Käufer auch kein Problem darstellen wird, diese Titel dann im europäischen Ausland oder direkt im Herstellerland zu bestellen. Wie auch immer, falls es für uns in Zukunft heißt, dass nur noch 'FSK/USK bis 16 Jahre'-Titel versendet werden dürfen, wäre dies eine klare Existenzbedrohung für den Internet/Versand-Handel in Deutschland.





"Doom" ist für viele Jugendschützer und Politiker immer noch der Inbegriff eines gewaltverherrlichenden Computerspiels (im Bild "Doom 64").

"Was wir jetzt dringend brauchen, ist eine größere Intoleranz gegenüber der Darstellung und Verherrlichung von Gewalt."

Bayerischer Ministerpräsident Edmund Stoiber in der Zeitung „Welt am Sonntag"

'Katharsisthese' gehen davon aus, dass Gewaltszenen dabei helfen, aufgestaute Aggressionen der Zuschauer abzubauen. Allerdings ist diese Ansicht in Fachkreisen sehr umstritten und gilt mittlerweile als widerlegt. Die 'Abschreckungsthese' besagt in etwa, dass das Ansehen von wirklichkeitsgetreuer Gewalt (wie z.B. in Filmen wie "Der Soldat James Ryan") abstoßend auf den Betrachter wirkt, die dargestellte Brutalität also eher zu einer Gewaltablehnung im realen Leben führt. Dem widerspricht die so genannte Desensibilisierungs- oder Abstumpfungsthese, die wiederum besagt, dass Gewaltdarstellungen zu einer emotionalen Abstumpfung bzw. Gleichgültigkeit führen – Gewalt wird mit zunehmendem Konsum als weniger schlimm empfunden.
Wer hat nun Recht? Als unumstritten gilt in Expertenkreisen, dass 'normale', moralisch gefestigte Personen durch Gewaltdarstellungen in den Medien keinen Schaden nehmen. Bei gestörten Persönlichkeiten wie Robert Steinhäuser können Videofilme und Computerspiele aber sehr wohl das Fass endgültig zum Überlaufen bringen oder als makabres Vorbild dienen.

Düstere Zukunft?

Das Erfurt-Massaker hat die Diskussion über gewalttätige Medien neu entfacht und quer

"Spiele-Vertreiber sind dreckige Dealer, die mit Gewalt ihr Geld verdienen!"

Moderator Andreas Bönte in „Report aus München"

durch alle Parteien wurde der Ruf laut, 'Killerspiele' stärker zu reglementieren respektive zu verbieten. Dies führte u.a. zu einem Neuentwurf des Jugendschutzgesetzes (einsehbar unter der Internet-Adresse www.bmfsfj.de/dokumente/Artikel/ix_79678_4893.htm), der u.a. Kennzeichnung und Abgabe von Videospielen neu regelt: So entscheidet – sofern das Gesetz in dieser Form verabschiedet wird – künftig ein FSK (Freiwillige Selbstkontrolle)-Sticker auf der Verpackung über die Altersfreigabe. Damit werden die interaktiven Medien den Filmprodukten gleichgestellt, die rechtlich nicht bindenden USK-Empfehlungen weichen den verbindlichen Kennzeichnungen 'Freigegeben ohne Altersbeschränkung', 'Freigegeben ab sechs Jahren', 'Freigegeben ab zwölf Jahren', 'Freigegeben ab sechzehn Jahren' und 'Keine Jugendfreigabe'. Das heißt, Jugendliche unter



Die deutsche Version von „Resident Evil 2" landete auf dem Index. Beim hiesigen Teil 3 (rechts) wurde u.a. das Blut grau eingefärbt.







Die LAN-Party – Brutstätte für gewalttätige und schießwütige Jugendliche? Viele Teilnehmer sehen ihre "Counterstrike"-Ausflüge als sportlichen Wettkampf.

18 Jahren dürfen Software nur mit entsprechendem Altersnachweis erwerben und der Internet-Handel mit Produkten aus letzterer Kategorie (unter die z.B. auch "Silent Hill 2" und "GTA 3" fallen würden) müsste gänzlich unterbleiben.
Wer aufgrund des immensen Drucks seitens der Politik und der Öffentlichkeit schon das Schlimmste für sein Lieblings-Hobby befürchtete, wurde am 16. Mai 2002 unerwartet positiv überrascht: An diesem Tag entschied die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS, künftig BPjM – Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) über den Indizierungsantrag des PC-Ego-Shooters "Counterstrike", der u.a. bei Robert Steinhäuser gefunden wurde. Zu unser aller Überraschung und des Bundeskanzlers Verwunderung lehnte die BPjS den Antrag ab – die vowiegend in LAN-Kreisen beliebte Taktik-Action ist weiterhin für jeden frei erhältlich. Während Gerhard Schröder im Kanzleramt beim 'Runden Computer-Tisch' mit 15 Vertretern von Internet-Providern und der Video- und Computerspiele-Industrie die Entscheidung mit "Ich halte das für ein absolut verkehrtes Signal!" kommentierte, jubelte die "Counterstrike"-Gemeinde ob des unerwarteten Urteils. Bei dem Treffen im Kanzleramt einigten sich die Teilnehmer auf die Förderung der Medienkompetenz in Schule und Elternhaus, auf verstärkte Information der Erziehungsberechtigten seitens der Industrie und auf den Einsatz von Arbeitsgruppen, die sich weiterhin mit der Thematik beschäftigen.
Was diese Aktionen letztlich für uns Videospieler bringen werden, ist noch nicht abzusehen – das zeigen erst die folgenden Monate. *os*

Vielbeschäftigt:

Eigentlich wollten wir in unserem Artikel noch weitere Experten und Vertreter der Öffentlichkeit zu Wort kommen lassen. Aufgrund des immensen Medienrummels konnten unsere Interview-Anfragen bei der BPjS, dem bayerischen Innenministerium und bei verschiedenen Uni-Professoren (die sich mit der Thematik seit Jahren auseinandersetzen) leider nicht rechtzeitig bearbeitet werden. Wir werden Euch jedoch weiter über das Thema auf dem Laufenden halten – natürlich mit den entsprechenden Äußerungen von Günter Beckstein & Co.

"Um solche Taten zu verhindern ist vielmehr eine gemeinsame erzieherische Anstrengung von Eltern und Lehrern nötig."

Bernd Jötten, Schulpsychologe in Hannover, in einem Interview



Indizierter Verkaufsschlager: "Quake 3 Arena" (im Bild die Dreamcast-Version) ist bei erwachsenen Zockern und der BPjS gleichermaßen beliebt.

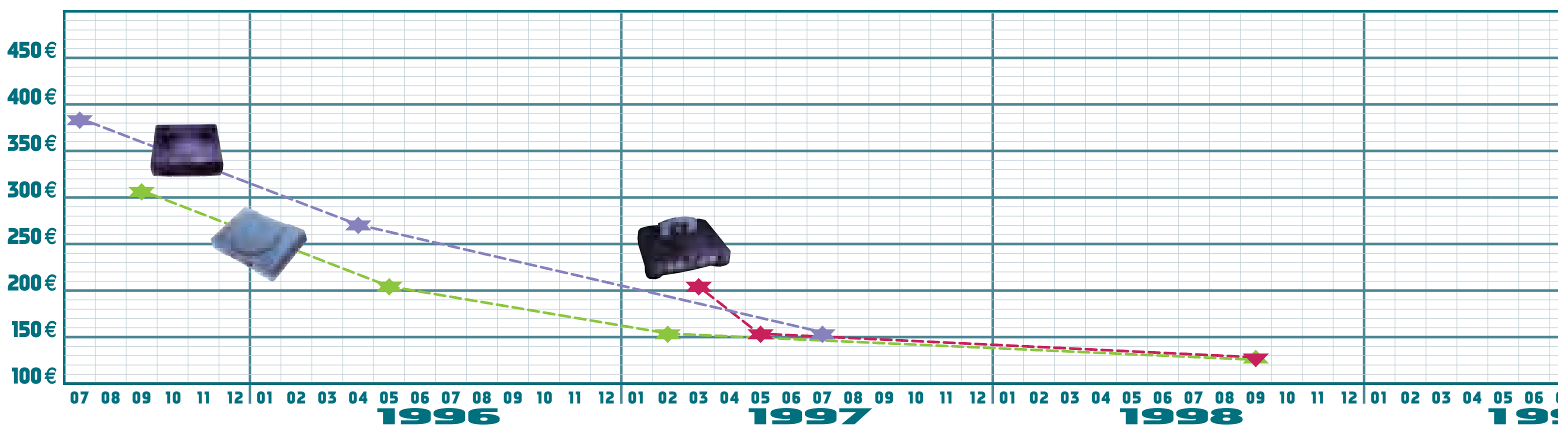


Krieg der Konsolen
Episode 1
Der Preis

Alle neuen Systeme sind auf dem Markt – nun stellt sich die Frage: Was soll ich kaufen? In unserem mehrteiligen Feature vergleichen wir PS2, Xbox und Gamecube und geben Euch Entscheidungshilfen.

Konkurrenz belebt das Geschäft: Dieser Spruch, der gewöhnlich von überheblichen Ex-Monopolisten oder schönredenden Branchen-Neueinsteigern rezitiert wird, hat sich im vergangenen Monat voll bewahrheitet. Innerhalb weniger Tage purzelten die Preise für die neuen Konsolen von Microsoft und Nintendo in einer Geschwindigkeit, wie sie die Konsolen-Industrie noch nicht erlebt hatte – neben leichter Verwirrung bei den Kunden wurden auch wir von den Meldungen überrascht. Die Preissenkung der Xbox Ende April von 479 auf 299 Euro konnten wir Euch kurz vor knapp noch mitteilen, dass der Gamecube aber statt der angestrebten 249 für ganze 199 Euro seine Geburt am 3. Mai feiert, wurde erst kurz nach Drucklegung öffentlich.
Im Auftakt zu unserem großen Vergleichs-Special 'Krieg der Konsolen' wollen wir für Euch einmal hinter die Kulissen des Preiskampfes sehen, mit den deutschen Verantwortlichen bei Microsoft und Nintendo reden (ohne natürlich Sonys Zukunftspläne außer acht zu lassen) und abschätzen, bei welchem der High-Tech-Geräte momentan das beste Preis/Leistungsverhältnis besteht.

Der Preisverfall bei Konsolen





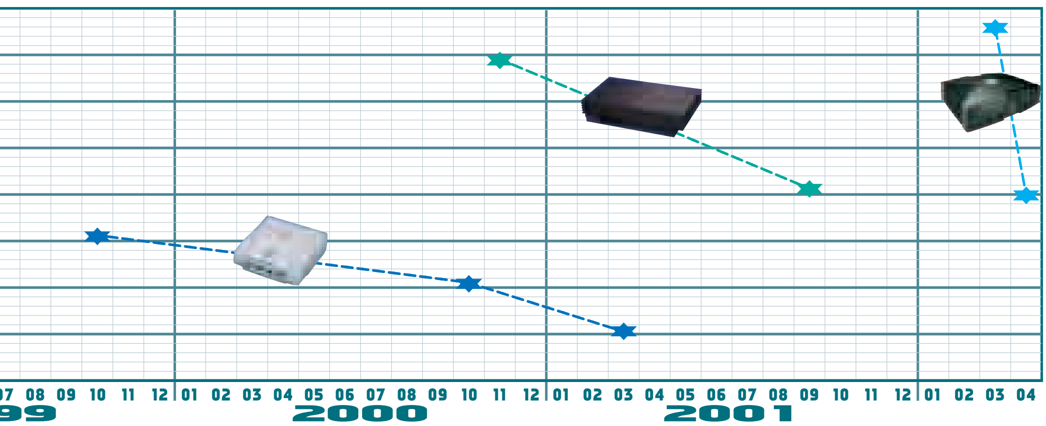
ist heiß

Rasante Talfahrt

Wann eine Konsole wieviel im Laufe ihres Lebens kostet, hängt vor allem vom Konkurrenzdruck und der jeweils angestrebten Zielgruppe ab. Bei der PS2 und der Xbox sollten zuallererst die 'Freaks' und Technikbegeisterten abgeschöpft werden, die alles sofort haben müssen – deshalb auch die Startpreise von umgerechnet 444 (PS2, 24.11.2000) bzw. 479 Euro (Xbox, 14.3.2002). Sowohl Sony, als auch Microsoft überschätzten allerdings das Volumen der Zielgruppe bzw. mussten schmerzlich erfahren, dass derlei Preisgefilde nicht annähernd vom Massenmarkt akzeptiert werden. Erst seit Sony Ende September vergangenen Jahres die PS2 für 599 Mark bzw. 299 Euro anbot, bewegten sich die Verkäufe auf ein zufriedenstellendes Maß. Nintendo hingegen zielte mit seinen Konsolen stets auf das Kinderzimmer und passte entsprechend die Startpreise an die Möglichkeiten der Taschengeldfraktion an. So entschied man sich, das N64 in Deutschland am 1. März 1997 für 399 Mark zu veröffentlichen – die Playstation kostete bei ihrem Europastart Ende September 1995 noch 200 Mark mehr. Allerdings spürte Nintendo schon

KRIEG DER KONSOLEN

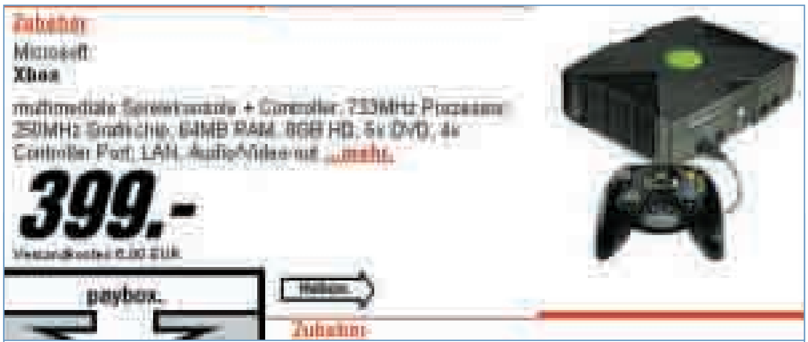
EPISODE I	
Der Preis ist heiß	MAN!AC 7/2002
EPISODE II	
Die Hardware	folgt in Kürze
EPISODE III	
Die Software	folgt in Kürze
EPISODE IV	
Die Zukunft	folgt in Kürze







Kaum hatte Sega den Saturn-Preis auf 529 Mark gesenkt, wurde das Gerät für 394 Mark angeboten.



Einen derartigen Preisverriss gab's noch nie: Zum Start boten Media Markt & Co. die Microsoft-Konsole für 399 statt 479 Euro an – die Woche darauf änderten sich die Preise fast täglich.

zu Anfang den Preisdruck durch die Konkurrenz: Sony hatte einen Tag vor der N64-Veröffentlichung den Preis der Playstation auf 299 Mark gesenkt. Im Gegensatz zur jetzigen Situation, in der der Gamecube-Startpreis vorsorglich von 249 auf 199 Euro verringert wurde, griff Nintendo beim N64 zu einer unglücklichen Maßnahme: Bereits zwei Monate nach dem Europa-Start wurde der Preis auf 299 Mark gesenkt – ohne frühe Kunden zu entschädigen, wie das momentan Microsoft tut.



Händler-Dumping

Kurios gestaltete sich das Vorgehen Segas bei der Preisfindung des Dreamcast. Im Oktober 1999 startete die Konsole bei uns zu einer Empfehlung von 499 Mark, doch bereits im März des darauffolgenden Jahres begannen die Händler, das Gerät 100 Mark billiger zu 'verschleudern'. Die Anarchie des Marktes – ausgelöst durch dürftige Umsätze – focht Sega nicht groß an: Erst kurz vor der PS2-Veröffentlichung senkte man offiziell den Preis des Geräts auf 399 Mark, obwohl die Branche fest an eine Kampfansage von 299 Mark geglaubt hatte. Zum offiziellen Abschied Segas vom Dreamcast im März 2001 gab's die letzte, immer noch halbherzige Reduktion auf 300 Mark.

Ähnlich verlief das Schicksal des Sega Saturn – allerdings innerhalb einer längeren Zeitspanne. Wegen akuter Bedrohung durch die Veröffentlichung der Playstation brachte Sega den Saturn zwei Monate früher als geplant am 8. Juli 1995 auf den Markt – für knackige 750 Mark. Bereits im November begannen die Händler, die Konsole für 100 Mark weniger anzubieten, die erste offizielle Preissenkung folgte erst im April 1996 – die Wirkung der Empfehlung von 529 Mark verpuffte an Sonys 399-Mark-Gegenzug. Ab Sommer 1997 wurde das System schließlich für 300 Mark verhobelt.

Wertschätzung

Doch ganz abgesehen von den Marktgegebenheiten wird der Preis zu einem hohen Maß natürlich von den jeweiligen Produktionskosten, Wechselkursschwankungen und Steuern beeinflusst – zudem müssen ja irgendwie die riesigen Kosten der jahrelangen Hardware-Entwicklung gedeckt werden. Auch wenn sich hier kein Hersteller in die Karten sehen lässt, geht man gewöhnlich davon aus, dass jede Konsole bei ihrem Start zu billig angeboten wird. Soll heißen: Jedes verkaufte System kostet Sony, Microsoft und Nintendo richtig Geld. In die Gewinnzone können die Hersteller zum einen dank eigener Software-Produktion und der Lizenzgebühren der Dritthersteller rutschen (für jedes Stück Software müssen Konami & Co. Geld an den jeweiligen Hardware-Hersteller überweisen). Zum anderen wird die Produktion einer Konsole im Lauf ihres Lebens billiger: Was heute noch teures High-Tech ist, kostet in drei Jahren nur noch einen Bruchteil des Ursprungspreises. Ein gutes Beispiel dieser Entwicklung ist



Nintendo zog die Konsequenzen auf Microsofts Preisattacke: Noch vor dem Start des Gamecube am 3. Mai wurde der kleine Würfel um 50 Euro günstiger.

Next Generation Deluxe

MIT DER EINMALIGEN AUSGABE für ein Videospielsystem ist es selten getan – ganz abgesehen von den Kosten für den Spielekauf. In unserer Tabelle stellen wir die drei aktuellen Systeme gegeneinander und errechnen, wieviel Euro man insgesamt für eine hochwertige, zukunftsfähige Ausstattung hinblättern muss. Dabei kaufen wir Originalzubehör ein, zudem müssen in puncto Breitband-Fähigkeit die Hardware-Preise geschätzt werden.



	PS2	GAME CUBE	XBOX
Grundpreis	299 Euro	199 Euro	299 Euro
DVD-Fähigkeit	0 Euro	120 Euro [1]	50 Euro
Speichern von Spielständen	40 Euro (8 MB)	2x20 Euro (je 0,5 MB) [2]	0 Euro (Festplatte integriert)
Multiplayerfähigkeit für vier Spieler	3x30 Euro (3 Pads), 50 Euro (Multitap)	3x40 Euro (3 Pads)	3x40 Euro (3 Pads)
RGB-Bildqualität	10 Euro [3]	30 Euro	30 Euro
Breitband-Fähigkeit	50 Euro [4]	50 Euro [4]	0 Euro (Ethernet-Adapter integriert)
Komplettpreis	539 Euro	559 Euro	499 Euro

1 Ausgabe für einen günstigen Stand-Alone-DVD-Player
2 Zwar besitzt die Gamecube-Memory-Card im Vergleich zur PS2-Karte nur ein Sechzehntel des Speicherplatzes, dafür ist die Größe der einzelnen Spielstände erheblich geringer. Für einen Durchschnittsspieler veranschlagen wir zwei Cube-Mem-Cards.
3 Kein Original-RGB-Kabel für die PS2 verfügbar
4 Schätzung

Die deutschen Verantwortlichen im Interview



Manfred Gerdes, Geschäftsführer, Sony Computer Entertainment Deutschland

"Wir haben bereits einen sehr attraktiven Preispunkt gesetzt."

Microsoft und Nintendo machen gehörigen Preisdruck im Konsolenmarkt. Wie wird Sony auf die Preispolitik der Konkurrenz reagieren?
Wir haben bereits Ende September 2001 reagiert, einen sehr attraktiven neuen Preispunkt gesetzt, auf den nun unsere Wettbewerber einsteigen mussten und auch eingestiegen sind.

Inwieweit hat SCED Einfluss auf die Preisgestaltung ihrer Produkte?
Die Preisgestaltung hängt von vielen Faktoren ab und wird auf europäischer Ebene entschieden. Natürlich haben hier alle Länder die Möglichkeit, sich bei der Gestaltung mit einzubringen. Um auch wirtschaftlich vernünftige Preisentscheidungen treffen zu können, sind die Parameter der Produktionskosten und die aktuellen Wechselkurssituationen viel wichtiger.

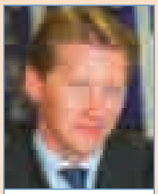
Wieviel PS2-Einheiten will SCED bis Ende 2002 in Deutschland absetzen?
Wir rechnen mit einer Verdopplung der bisher verkauften Stückzahlen! *(dies entspräche 850.000 PS2, Anm. der Redaktion)*

Momentan spielen alle Next-Generation-Konsolen in einer ähnlichen Preisklasse. Welches sind die Merkmale, die die PS2 von den Konkurrenzsystemen abgrenzt?
Kompatibilität mit der PSone-Software, unser Spieleportfolio mit heute schon fast 250 Spielen, DVD-Funktion ohne Aufpreis und exklusive Software für die PS2.

Bietet in Ihren Augen die PS2 das beste Preis/Leistungs-Verhältnis? Wenn ja, warum?
Ja, weil unser empfohlener Verkaufspreis ausschließlich Produktausstattungen beinhaltet, die ich sofort nutzen kann und nicht weiteres Zubehör anschaffen muss. Des Weiteren ist die Ausbaufähigkeit der PS2 zu betrachten. Wir bieten eine Vielzahl von zusätzlichen Optionen, die später genutzt werden können, wenn man dies auch wirklich nutzen möchte. Diese Möglichkeiten gehen bereits heute weit über die Leistungsfähigkeit unserer Wettbewerber hinaus, wie z.B. unser Online-Konzept mit einer 40GB-Festplatte.

Eine alte Industrieweisheit besagt, dass Hardware-Hersteller an den Software-Lizenzen und nicht der Plattform selbst verdienen. In welchem Rahmen bewegt sich der Verlust Sonys je verkaufter Einheit?
Wie schon gesagt: Wir sind ein wirtschaftlich orientiertes Unternehmen und haben am Anfang die Hardware subventioniert, verkaufen allerdings heute schon zum Preis der Herstellungskosten. Diesen Preispunkt wollen wir auch nicht überschreiten, um unseren Konsumenten einen möglichst attraktiven Preis anbieten zu können. Kostenreduzierungen in der Fertigung der PS2 geben wir möglichst zeitnah an den Konsumenten weiter.

Besorgt Sie die deutsche Konjunkturschwäche und ihre mögliche Auswirkung auf zukünftige PS2-Abverkäufe? Welche Marketinginstrumente bleiben Ihnen abgesehen von einer Erniedrigung des Konsolenpreises?
Natürlich ist die Konjunktur nicht auf dem Niveau wie wir es gerne hätten, denn Themen wie Firmenschließungen und Jugendarbeitslosigkeit machen sich selbstverständlich überall bemerkbar. Hier hilft natürlich auch keine Marketingmaßnahme, denn wenn das Geld knapp ist, hilft auch die beste Kampagne nicht. Aus meiner Sicht sind hier positive Signale auf der politischen Ebene erforderlich, damit Zuversicht bei jedem Einzelnen aufgebaut werden kann.



Axel Herr, Geschäftsführer, Nintendo Deutschland

"Größtes Software-Lineup, das es je zum Launch einer Konsole in Deutschland gab."

Warum wurde der Preis des Gamecube noch vor Veröffentlichung auf 199 Euro gesenkt?
Wir wollten den Konsumenten in Europa bereits von Anfang an den bestmöglichen Preis anbieten. Deshalb haben wir uns entschieden, den Preis noch vor Verkaufsstart auf eine Empfehlung von 199 Euro zu senken. Wir denken, das ist ein klares Signal an unsere Konsumenten.

Wer hat den Preis entschieden? Wie groß war der Anteil von Nintendo of Europe an der neuen Preisgestaltung?
Die Entscheidung ist bereits vor geraumer Zeit durch das Management-Team von Nintendo of Europe – also seitens aller Länderchefs und der Geschäftsleitung von Nintendo of Europe – gefallen und wurde von Nintendo Japan bestätigt.

Wieviele Einheiten will Nintendo bis Ende 2002 in Deutschland absetzen?
Wir gehen von 600.000 bis 700.000 verkauften Geräten, bis einschließlich Weihnachten 2002 aus und halten dieses Ziel für konservativ-realistisch.

Momentan spielen alle Next-Generation-Konsolen in einer ähnlichen Preisklasse. Welches sind die Merkmale, die den Gamecube von den Konkurrenzsystemen abgrenzt?
Wir haben mit 21 Titeln das größte Software-Lineup, das es je zum Launch einer Konsole in Deutschland gegeben hat. Zudem unterstützen etliche Exklusiv-Titel unser Software-Sortiment, die von der Qualität her auf den Konsolen der Wettbewerber nicht zu finden sind. Ich denke hier beispielsweise an Titel wie "Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2" oder an die "Resident Evil"-Reihe.

Bietet in Ihren Augen der Gamecube das beste Preis/Leistungs-Verhältnis? Wenn ja, warum?
Auf dem Nintendo Gamecube laufen die besten Spiele – und die fast ohne Ladezeiten zwischen den einzelnen Optionsmenüs – und darauf kommt es an. Es geht nur um die Spiele. Dass der Gamecube dabei noch den niedrigsten Preis hat, kommt unseren Konsumenten zugute, die die Konsole nur kaufen, um mit ihr zu spielen. Da sollte das Gerät so preiswert wie möglich sein.

Eine alte Industrieweisheit besagt, dass Hardware-Hersteller an den Software-Lizenzen und nicht der Plattform selbst verdienen. In welchem Rahmen bewegt sich der Verlust Nintendos je verkaufter Konsole?
Anders als andere Hersteller hat Nintendo noch zu keiner Zeit Geld an einer Konsole verloren. Wir arbeiten von Anfang an profitabel – auch mit der Hardware; wenngleich die Erträge aus der Hardware eher gering sind. Jedoch ist profitables Arbeiten auch für unsere Konsumenten wichtig, da wir nur so die Kapitalreserven bilden können, um die äußerst teure Entwicklung der Software vorzufinanzieren. Schließlich ist ein profitables Arbeiten wichtig, um auch langfristig die volle Unterstützung der jeweiligen Konsole und regen Nachschub an Spielen zu gewährleisten.

Angenommen, die deutsche Konjunkturschwäche wirkt sich auch auf die Kauflust der Gamecube-Zielgruppe aus: Welche Mittel wird Nintendo nutzen, um den Absatz anzukurbeln?
Ich denke, wir sind gegen die konjunkturelle Entwicklung recht machtlos. Das ist eine Frage, die Sie der Politik stellen müssen. Unsere Strategie ist es, immer innovative und sehr gute Spiele auf den Markt zu bringen. Die werden immer gekauft – auch, wenn es mal nicht so gut um die Volkswirtschaft bestellt ist.



Hans Stettmeier, Director of Home and Retail Division, Microsoft

"Wir haben eine deutliche Belebung gesehen und machen uns um den Absatz keine Sorgen."

Warum wurde der Preis für Xbox so kurz nach dem Start auf 299 Euro gesenkt?
Die Konsumlandschaft in Deutschland hat sich zwischen der Ankündigung des Preises und dem April 2002 grundlegend geändert. Seit Einführung des Euro-Bargelds wird in Deutschland wesentlich weniger konsumiert. Gerade der Bereich Unterhaltungselektronik hat sehr gelitten. Um in diesem feindlichen Klima die Verkaufszahlen zu steigern, haben wir den Preis gesenkt. Nur so ist ein Übergang von den Enthusiasten zu einem Massenmarkt möglich.

Warum hat man sich nicht schon vor dem 14. März entschieden, den Preis zu senken? Die Kritik an dem hohen Preis war doch bereits seit seiner Ankündigung allgegenwärtig.
Der neue Preis bedeutet nicht, dass der alte falsch war. Im objektiven Preis/Leistungsverhältnis waren die 479 Euro ein fairer Preis, auch im alten Preisgefüge der Konsolen war das ein für Europa angemessener Preis. Unabhängig vom Launch-Datum wissen wir dank Marktforschung erst seit Mitte März, wie sehr das Konsumklima in Deutschland sich verschlechtert hat. Dann haben wir flott entsprechend reagiert.

Wieviel Einheiten will Microsoft dank neuem Preis bis Ende 2002 in Deutschland absetzen?
Microsoft darf als amerikanische Aktiengesellschaft solche Daten nicht ohne weiteres veröffentlichen.

Momentan spielen alle Next-Generation-Konsolen in einer ähnlichen Preisklasse. Welches sind die Merkmale, die Xbox von den Konkurrenzsystemen abgrenzt?
Dreimal höhere Rechenleistung als PS2, eingebaute Festplatte, die neue Spielprinzipien möglich macht (da zeigen wir einiges auf der E3) und nicht zu vergessen die Möglichkeit, online gegeneinander zu spielen, ohne teures Zubehör kaufen zu müssen. Mehr zum Online-Spiel sagen wir auch auf der E3.

Bietet in Ihren Augen Xbox das beste Preis/Leistungs-Verhältnis? Wenn ja, warum?
Es ist die leistungsfähigste Hardware, das ist unwiderlegbar. Der Preis ist dabei identisch mit einem System mit dreimal weniger 'PS'. Und außerdem muss man für Xbox keine Memory Cards nachkaufen, oder einen Vierspieler-Adapter. Die Festplatte ist auch schon drin. Wenn es um Spiele geht, ist das Preis/Leistungs-Verhältnis zurzeit ungeschlagen.

In welchem Rahmen bewegt sich der Verlust Microsofts je verkaufter Einheit? Existieren Schätzungen, nach wieviel Jahren Microsoft bei der Xbox aus der Verlustzone kommt?
Das sind Zahlen, die Microsoft grundsätzlich nicht veröffentlicht.

Angenommen, der schlechte Start der Xbox hängt zu einem großen Teil mit der deutschen Konjunkturschwäche zusammen und die kommenden Monate zeigen keine deutliche Besserung: Welche Absatzbelebende Instrumente bleiben Microsoft noch?
Wir haben eine sehr deutliche Belebung gesehen und wir machen uns um den Absatz zurzeit keine Sorgen. Und bis Weihnachten kommen noch viel mehr und noch deutlich bessere Spiele, sowie der Online-Dienst. Auf der E3 ist das alles zu sehen.

Sonys PS2: Hier hat man gerade zwei Chips in einem kleineren und billigeren Baustein zusammengefasst, um die Produktionskosten zu drücken.
Die echten Kosten für eine Konsole sind allerdings selbst von Experten schwer abzuschätzen: Weder die Festplatte noch der Grafikchip der Xbox kommen Microsoft so teuer wie den Kunden, der vergleichbare Hardware im Laden um die Ecke ersteht. Neben Mengenrabatten fällt z.B. auch die Werbewirksamkeit ins Gewicht: Während auf der Xbox-Verpackung das Logo des Grafikspezialisten nVidia zu finden ist, geht Nintendo noch einen Schritt weiter. Die Hersteller des Grafikchips, Ati, sind mit ihrer Marke gar an der Vorderseite der Konsole selbst verewigt.

Geht´s günstiger?

Letztlich bleibt natürlich die Frage: Wann werden PS2, Xbox und Gamecube günstiger? Während Microsoft und Nintendo schon beim oder kurz nach dem Start ihrer Konsolen den Spielraum weitgehend ausgenutzt haben und eine weitere Verbilligung in den kommenden Monaten äußerst unwahrscheinlich ist, deuten bei Sony einige Zeichen auf eine Preissenkung gen Weihnachten. Allerdings sollte dies wohl nur geschehen, wenn Xbox und Gamecube innerhalb der nächsten Monate in der Lage sind, der PS2 Marktanteile wegzuschnappen. Ansonsten wird sich Sony wohl eher auf eine Bundle-Politik konzentrieren: Spätestens, wenn die Online-Stunde schlägt, wird man einen sinnvollen Komplettpreis für PS2 samt Festplatte und Breitband-Adapter finden müssen. *sf*



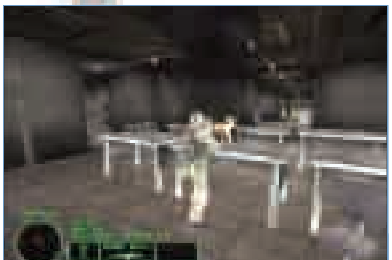


Trauerspiel

Trotz technisch weit überlegener Konkurrenzsysteme erhält die PSone-Bibliothek noch immer regen Zuwachs – ist der letzte stationäre 32-Bitter nach wie vor sein Geld wert?



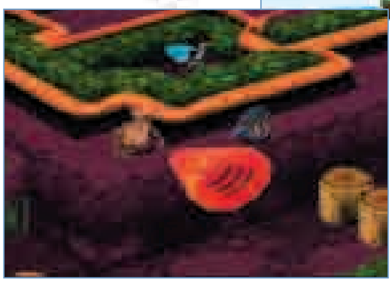
Der heutige PSone-Käufer ist Gelegenheitsspieler, und mehr und mehr in der Zielgruppe bis zu 15 Jahren zu finden. Hier entscheidet die Software und das Spielvergnügen. Gerade für diese Zielgruppe sind wir sehr attraktiv geworden, da unsere Spiele im Durchschnitt 30 Euro kosten.". So äußerte sich Manfred Gerdes, Geschäftsführer von Sony Computer Entertainment Deutschland, im großen Playstation-Rückblick in MAN!AC 9/2001 zur Zukunft des grauen Konsolen-Veterans. Als günstiges System mit reichhaltigem Software-Katalog aus sieben erfolgreichen Jahren und dem neuen Schwerpunkt im Bereich kinderfreundlicher Neuerscheinungen sollte die PSone auch künftig eine sichere Hardware-Wahl darstellen. Seit dieser Marketing-technischen Neuplatzierung ist mittlerweile mehr als ein halbes Jahr vergangen. Grund genug für uns, der Frage nachzugehen, ob Sonys vollmundige Vision auch der Wirklichkeit entspricht.

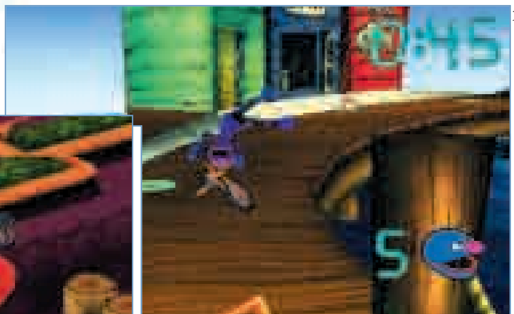


Anti-Terror-Hoffnung: Novalogics Taktik-Shooter "Delta Force Urban Warfare" verspricht noch brachiale PSone-Action.

Das schnelle Geld

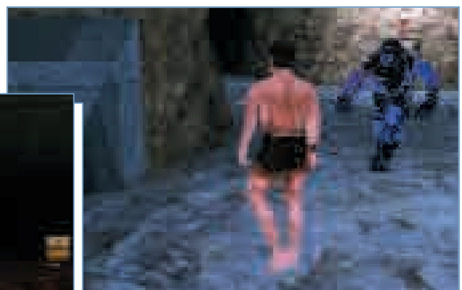
In vielerlei Hinsicht muss man Sony recht geben: Die letzten großen altersübergreifenden Exklusiv-Entwicklungen wie "C-12" oder "Syphon Filter 3" sind lange passé, beinahe alle Neuerscheinungen der letzten Monate sind preislich im Taschengeld-Sektor angeordnet und inhaltlich ebenfalls auf ein junges Publikum zugeschnitten. Populäre Lizenzen wie die Sesamstraße, Cyber-Troll Hugo oder Hanna-Barbera-Kläffer Scooby Doo sollen die kindliche Zielgruppe zur Euro-Investition verführen. Doch was sich hinter den 'großen' Namen dann tatsächlich verbirgt, dürfte nicht wenigen Jung-Käufern nach Einschalten der Konsole die Tränen in die Augen treiben. Meist entpuppen sich die vermeintlichen Schnäppchen nämlich als schnell zusammengeschusterte Simpel-Geschicklichkeitstests, die technisch wie spielerisch fast ausschließlich auf solidem Gurken-Niveau und zudem oftmals für Vorschüler auch noch ungeeignet sind: Welcher anvisierte Endkunde etwa dürfte





Große Namen, großer Mist: "E.T. der Außerirdische" (links) und "Sesamstrasse Sport" werden den Vorlagen nicht gerecht.

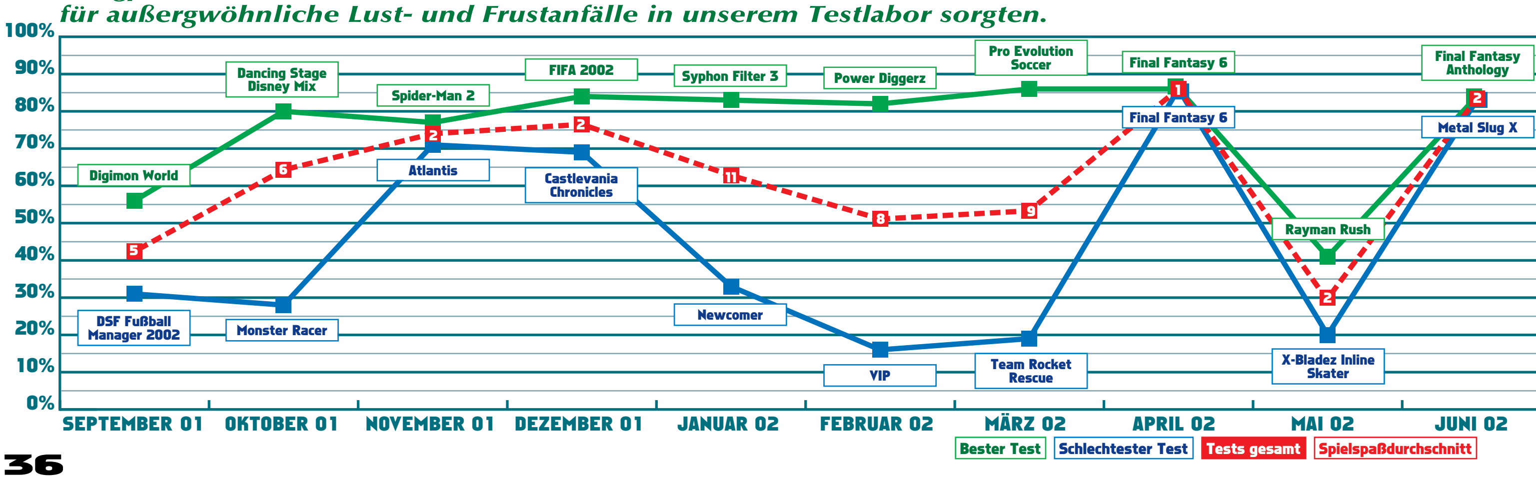




Links: "Hybrid", der schlechteste PSone-Ego-Shooter überhaupt. Nach langer Verspätung fertig: "Planet der Affen".

DER LANGSAME TOD

In unserem großen Rückblick auf die PSone-Ära in MAN!AC 9/2001 hatten wir bereits prophezeit, dass Sonys 32-Bitter künftig wohl ein Dasein als Nischenkonsole für dahingeschluderte Kinderspiele und Billigproduktionen führen würde. Entnehmt unserer Statistik, welche Titel seitdem Monat um Monat für außergwöhnliche Lust- und Frustanfälle in unserem Testlabor sorgten.





Kruder Knobeltest mit schäbiger Optik: "The Amazing Virtual Sea Monkeys" droht uns Ende Juni.



Flügellahmes Fadenkreuzgeballer: Auch wenn der große Hype längst vorbei ist, schiebt Ubi noch einen dritten Teil nach ("Moorhuhn 3").



Blieb jahrelang Import-Fans vorbehalten: Trotz technisch schlampiger Umsetzung und fehlender Übersetzung lohnt "Final Fantasy 6" noch immer.

das pausenlose Englisch-Gebrabbel von Vogel-Mutant Bibo in "Sesamstraße Sport" oder die nicht eingedeutschten Bildschirminfos in "Scooter Racing" verstehen? Klar, vergleichbare Konvertierungsschlampereien gab es auch schon früher, wenn sich aber ein Publisher dazu entschließt, einen solch zielgruppengerichteten Titel auf den Markt zu bringen, dann dürfte man für sein Geld doch zumindest eine adäquate Umsetzung erwarten. Aber auch einstige Spielspaß-Garanten halten längst nicht mehr, was die Namen versprechen: Dem durchwachsenen dritten "Tony Hawk's" etwa merkt man deutlich an, dass die Programmierer den Entwicklungsschwerpunkt auf die Next-Generation-Systeme legten. Gleiches gilt für Ubis mäßiges Multiplayer-Spektakel "Rayman Rush", welches zwar bereits auf der PS2 ("Rayman M") nicht an die glorreiche Jump-'n'Run-Vergangenheit der Blondlocke anknüpfen konnte, auf der PSone aber noch schwächer und inhaltlich arg abgespeckt daher kam.

Besser spät als nie

Auf der anderen Seite sorgt die Recycling-Politik einiger Publisher auch für Freude: Nach Jahren der Ignoranz gegenüber PAL-Spielern tauchten in jüngster Zeit mit "Final Fantasy 4-6", "Metal Slug X" oder "Strikers 1945 2" urplötzlich Playstation-Oldies in hiesigen Geschäften auf, die bislang Import-Freaks vorbehalten waren. Gerade bei Squares RPG-Saga müssen wir zwar auf eine standesgemäße technische (fette schwarze Balken) und inhaltliche (englische Texte) Konvertierung verzichten, nicht wenige Zocker freuen sich aber, dass die Fantasy-Perlen überhaupt noch hierzulande erscheinen. Bleibt nur die Frage: Warum so spät? Über obige Titel hätten wir uns auch schon früher gefreut und etwaige Argumente wie eine langwierige und kostenintensive Umsetzung entkräften sich ob der mangelnden Qualität von alleine.

So schlecht sich die PSone in Bezug auf Neuentwicklungen auch präsentiert, darf man die guten Gründe, die nach wie vor den Kauf der Konsole rechtfertigen, nicht vergessen: Kein anderes System verfügt über ein derart reichhaltiges Software-Angebot in jedem Genre, viele vergriffene Highlights werden als Platinum-Edition neu aufgelegt und nicht zuletzt der florierende Gebrauchthandel etwa im Internet macht die PSone immer noch zu einer guten Wahl – sofern Euch purer Spielspaß wichtiger ist als die mittlerweile stark veraltete Technik des 32-Bit-Oldies. *cg*



Schlichtes aber kurzweiliges Arcade-Geballer: Auch Vertikal-Oldie "Strikers 1945 2" findet sich im letzten PSone-Aufgebot.

ENDE MIT SCHRECKEN

MIT PS2, XBOX UND GAMECUBE buhlen derzeit drei hochpotente Konsolen samt umfassendem Softwareanhang um die Gunst der Käufer. Entsprechend nehmen wir mit dieser Ausgabe endgültig Abschied von Sonys 32-Bit-Oldie. Von außergwöhnlich wichtigen bzw. hochwertigen Spielen einmal abgesehen werden wir in Zukunft keine Titel für die ehrwürdige PSone mehr testen. Dass dies allerdings keinen großen Verlust darstellt, zeigt ein Blick auf diese Tabelle. Mit Kurzbeschreibung und Einschätzung stellen wir Euch alle in den letzten Wochen bei uns eingetrudelten Playstation-Spiele vor. Zum großen Teil Machwerke, von denen Ihr tunlichst die Finger lassen solltet.

NAME	HERSTELLER	WORUM ES GEHT:	WARUM IHR'S MEIDEN SOLLTET:	FLOP-FAKTOR
ALFRED CHICKEN	Sony	Bereits zu 8- und 16-Bit-Zeiten hüpfte der rote Gockel durch bunte Bitmap-Szenerien. An der altmodischen Plattform-Springerei hat sich auch Jahre später wenig geändert.	Verwirrende Levels, spartanische Optik und Mickersound langweilen. Und überhaupt: Wer braucht ein Remake eines mittelprächtigen Uralt-Jump'n'Runs?	
CUBIX	3DO	Fun-Racer vom "Army-Men"-Entwickler: Ähnlich dem Klassiker "Micro Machines" rasen bis zu vier Robot-Boliden über bunte SciFi-Kurse.	Auch wenn Ihr in dieser Tabelle üblere Gurken finden könnt – die schlicht präsentierte Parcours-Drängelei ist ausgfrund lahmen Tempos und eintöniger Strecken nicht ihr Geld wert.	
E.T. DER AUßERIRDISCHE	Ubi Soft	Als intergalaktischer Gärtner sammelt der braune Alien in Iso-Labyrinthen zarte Pflänzlein, attackiert Feinde per Herzstrahl und löst simple Schalterrätsel.	Nicht ganz so schlimm wie die GBA-Variante, aber immer noch feinster Trash: Selbst Kleinkinder kann man mit so popliger Grafik und Hakel-Steuerung nicht ans Pad locken.	
HUGO FROG FIGHTER	NBG	Der Fernseh-Troll gibt keine Ruhe: Um eine gefangene Froschbande zu befreien, hüpft der Wichtel über drehende und rotierende Plattformen und weicht Feinden aus.	Ungefähr genauso abendfüllend wie die TV-Vorlage: Trotz simpler Steuerung (nur das Digi-Pad ist belegt!) sorgt der unsagbar dümmliche Geschicklichkeitstest für Wutanfälle.	
HYBRID	Midas	Böse Mutanten veranstalten auf einer entlegenen Raumstation ein Schlachtfest. Mit Shotgun und Raketenwerfer gebt Ihr dem Lumpenpack Saures.	So schlecht kann ein Ego-Shooter sein: Zähe Steuerung, kurzsichtige Nebel-Optik und haarsträubend lachhafte Gegner schläfern selbst Trash-Fanaten ein.	
MOORHUHN 3	Ubi Soft	Per Fadenkreuz seid Ihr auf der Jagd nach den debilen Comic-Federviechern. Aber Vorsicht: Holt Ihr ein seltenes 'Lesshuhn' vom Himmel, gibt's Punkteabzug.	Auf PC legte die simple Shareware-Ballerei seinerzeit ganze Bürokomplexe lahm. Warum sollten PSone-Fans für ein nichtiges Update zahlen?	
RAGEBALL	Midas	"Speedball" lässt grüßen: Mit allerlei fairen und unfairen Manövern versuchen zwei schwer gepanzerte Teams einen Metallklumpen ins gegnerische Tor zu treten.	Wirklich schade drum: Das zwar geklaute, aber nette Spielprinzip wird von der hundsmiserablen Technik in Spielspaß-Untiefen gezogen.	
PLANET DER AFFEN	Ubi Soft	Basierend auf Tim Burtons Sci-Fi-Remake versucht Ihr in dem Third-Person-Action-Adventure die Flucht vom Primaten-Planeten, gute englische Sprachausgabe inklusive.	Hässliche Affenflucht mit tranigem Ablauf: Bereits vor Jahren angekündigt, hat die lange Entwicklungszeit dem zähen Action-Adventure nicht viel gebracht.	
SCOOBY DOO UND DIE CYBERJAGD	THQ	Auf seiner polygonalen Reise durch die Zeit wirft der TV-Kläffer Feinden Torten in die Fratzen und meistert anspruchslose Sprungeinlagen – so Ihr vor Langeweile nicht einschlaft.	Auch auf anderen Konsolen steht der tumbe Cartoon-Köter für lupenreinen Software-Müll. Das ebenso hässliche wie dröge PSone-Gehüpfe bildet da keine Ausnahme.	
SCOOTER RACING	Ubi Soft	Das musste ja kommen: Auf trendigen Tretrollern brettert Ihr über Stock und Stein und bemüht Euch, punkteträchtige Tricks auszuführen.	Die einfältige Rollbrett-Sim möchte sich an den Trendsportzug ranhängen. Die tranige Steuerung und die fehlergespickte 3D-Optik verhindern aber den geringsten Spaß-Anflug.	
SESAMSTRASSE SPORT	Ubi Soft	Grobi, Ernie & Co. treten in gar lustigen Sportereignissen gegeneinander an. Kanufahren, Ballhüpfen und Einradfahren und drei weitere spektakuläre Ereignisse stehen auf dem Programm.	Kindliches Konzept ohne zielgruppengerechte Umsetzung. Während Moderator Bibo pausenlos Englisch plappert, sind die Jüngsten eh schon vor Langeweile eingeschlummert.	
STRIKERS 1945 2	Midas	Vertikal-Shooter aus der Spielhalle: Als Kampfflieger ballert Ihr in einer Handvoll Levels alles kurz und klein, was Euch vors Visier trudelt.	Schon im Import-Test vor über zwei Jahren konnte die flügellahme Non-stop-Action nicht überzeugen. Genre-Fans riskieren einen Blick.	

Die Bedeutung von Gras

Die Tagebücher von Big Blue Box TEIL 4

Wie gestaltet man ein märchenhaftes Szenario? Dene und Simon Carter erzählen diesmal, wie sie sich die Umwelt von "Project Ego" vorstellen.

Wir waren der Publisher-Hölle entflohen und hatten erfolgreich an sich geistig gesunde Leute gezwungen, unser riskantes Bestreben zu begleiten. Jetzt ging's ums Geldausgeben. Und so kümmerten wir uns erstmal um die – in unseren Augen – Schlüsselmerkmale des Spiels:





- *Durch Ausnutzen unserer Erfahrung auf dem Gebiet KI würden wir eine einzigartige Welt erschaffen, angefüllt mit Leuten, die ein echtes Leben führten und überzeugende Persönlichkeiten hätten.*
- *Die Aktionen des Spielers würden substanziell die Geschichte, die Welt und die NPC beeinflussen. Das Ergebnis seiner/ihrer Entscheidungen wäre richtiggehend spürbar.*
- *Die Welt in der das Ganze stattfände, wäre wunderschön.*

Besonders der letzte Punkt war wichtig für uns, da wir dachten, unser Leben während der Entwicklung könnte erheblich einfacher sein, wenn wir früh unseren generellen visuellen Stil auf einen Nenner bringen und die Technologie dahinter schaffen. Rollenspiele, die in fiktionalen, vorindustriellen Szenarien platziert sind, hatten in der Vergangenheit die Tendenz, sich an der bewährten "Dungeons&Dragons"-Formel zu orientieren. Die wiederum wurde ursprünglich von den Werken Tolkiens adaptiert – und das wollten wir unbedingt vermeiden. Unser Spiel sollte frisch, neu und anders aussehen und sich anfühlen, weshalb wir uns visuell von den düsteren europäischen Märchen der Gebrüder Grimm (mit denen Simon und Dene gelegentlich in Beziehung gebracht werden) beeinflussen ließen.





Diese Welten werden durch bestimmte idyllische Landschaftsformen charakterisiert:

- *Dichte, tiefe, undurchdringliche Wälder, die im Wind flüstern und knarzen.*
- *Weite Ebenen und saftige Gipfel mit Ausblick über Postkarten-Dörfer.*
- *Berge so hoch, dass sie Heidi Schwindelgefühle bereiten würden.*

Im Kontrast dazu lassen sich viele Rollenspiele der Vergangenheit in zwei Lager einteilen:

LAGER 1 - SCHACHTELWELT

"Oh, schau mal. Netter Raum! Wunderhübsche Kerzen und Tische und Teppiche und ... einfach alles!"
SPÄTER ... "Was ist wohl hinter der nächsten Tür? Oh. Ein grauer Raum. Kein blauer. Das ist aber mal 'ne nette Abwechslung."
SPÄTER – KLAUSTROPHOBIE SETZT EIN ... "Warum kann ich Vögel hören? Ich habe in den letzten drei Stunden nicht eine blöde Blume gesehen. Von was leben die Vögel hier? Von '+3 Dolchen extremer Ernährung'?"
SPÄTER ... "Warte eine Minute – ich kann Gras hinter der nächsten Türe sehen! Ist das eine weite Landschaft dort, die mich gen Horizont drängt... Nein. Es ist ein weiterer quadratischer Hof mit grüner Bodentextur."

LAGER 2 - DIE WEITE WÜSTE

"Wow. Dieser Ort ist soooo groß! Sieh Dir die Berge an! Schau! Ich könnte hier ewig herumforschen!"
SPÄTER ... "Ähm... ich glaub' schon, dass das ein Riesenareal ist, aber ich kann's nicht wirklich sagen. Alles sieht gleich aus. Hallo?"
SPÄTER ... "Ärsche. Jetzt kommt schon wieder dieser Baum. Hallo Baum. Ich nehme mal an, diese dürftige Ansammlung von acht Bäumen soll einen düsteren Wald darstellen. Wie unheimlich."

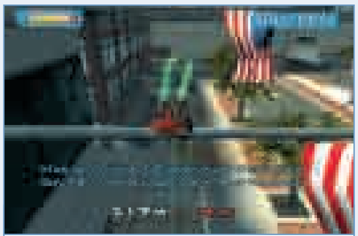
Wir realisierten, dass wir was Neues brauchten. Unser Chef-Programmierer Martin investierte ein paar Monate bei der Produktion der ersten sauberen Landschaftsroutinen, und bald drängten wir uns aufgeregt am Bildschirm, um vier Kilometer wildes Fels- und Gestrüppareal zu betrachten. Das war bereits eine Meisterleistung. Dennoch wussten wir, dass dichte, üppige Flora nötig wäre, um 'den Look' zu erreichen. Allerdings würde es Jahre dauern, jede Pflanze von Hand zu platzieren, also brauchten wir eine andere Methode. Martin und unsere Grafiker schlugen vor, die Engine automatisch nach Erdboden in der Landschaft suchen und dort pflanzliches Leben – abhängig vom jeweiligen Terrain-Typ – wachsen zu lassen. Nach mehreren Wochen klappernder Tasten und dem Konsum großer Mengen der beiden Nahrungsgruppen, denen Martin vertraut (Red Bull und Käse), wurden die Leute um seinen Monitor versammelt, um dem ersten Test des organischen Landformungsprogramms beizuwohnen.

Die Ergebnisse waren erstaunlich. Ein kleiner Hügel erhob sich über einem Feld aus Schilf, seine grasige Spitze hob sich weich und üppig vom blauen Himmel ab. Glockenblumen schwankten im Wind und langes Gras wogte sanft gegen die Beine des Spielers. Das verlieh der ganzen Szenerie ein Gefühl von echter Wärme, Dichte und wahrhaftem Märchen-Idealismus. Das sollte etwas wirklich Besonderes werden.

AUF EINER ENTWICKLER-MESSE EINIGE MONATE SPÄTER
Wir demonstrierten unser Spiel diversen Entwicklern, und ein bärtiger Kerl kam auf uns zu.

TYP: "Mann, Euer Spiel sieht wirklich fantastisch aus! Wie habt Ihr's geschafft, dass alles so liebevoll und realistisch aussieht?"
WIR: "Danke! Nun, wir haben schon früh begriffen, dass wir wirklich erstaunliches Gras brauchen."
TYP (WEISE MURMELND) "Klaro – legalize it!" (GEHT WEG)
WIR: "Häh?"

Chris Edwards Aggressive Inline

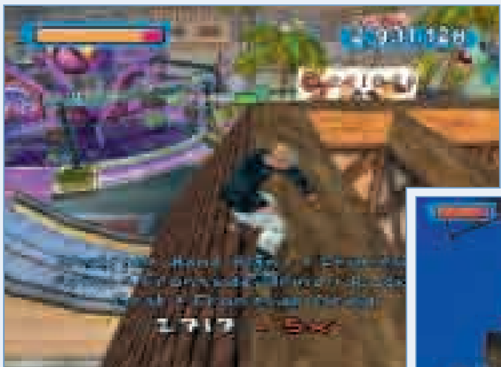


Was "Airblade" kann, ist für "Aggressive Inline" kein Problem: Stangen nutzt Ihr zu schicken Rotationen.

Acclaim wagt einen weiteren Vorstoß ins anwachsende Trendsportgenre: Nach dem BMX-Pedaltreter Dave Mirra ist diesmal Rollschuhfahrer Chris Edwards mit "Aggressive Inline" an der Reihe. Der grundsätzliche Spielablauf orientiert sich erwartungsgemäß an Genreprimus "Tony Hawk" und Stallkollege "Dave Mirra" – kein Wunder, sind doch dessen Entwickler Z-Axis auch hier am Werk.
Wie gehabt saust Ihr mit Eurem Sportler (neben echten Profis stehen auch mehrere erfundene Inliner in teils skurrilen Outfits zur Wahl) durch neun verschiedene Szenarien wie einem gewaltigen Filmstudio oder einem Vergnügungspark, sammelt Punkte durch spektakuläre Tricks und erfüllt unterschiedliche Aufgaben, um für das nächste Gebiet zugelassen zu werden. Dabei gibt es eine Handvoll interessanter Neuerungen: So zwingt Euch kein nerviges Zeitlimit zu hektischen Aktionen, stattdessen füllt Ihr durch Stunts immer wieder einen sich langsam leerenden Balken – solange dieser nicht am Ende ist, dürft Ihr weiterrollen. Die neun umfangreichen Areale protzen mit versteckten Bereichen und zahllosen Details, gegen die ein "Tony Hawk 3" optisch blass aussieht – bei der uns vorliegenden PS2-Fassung störte lediglich Kantenflimmern die Pracht.



Für die Herren der Schöpfung: Britney-Clone Chrissy lässt in ihrem freizügigen Outfit mehr wackeln, als es physisch logisch erscheint.



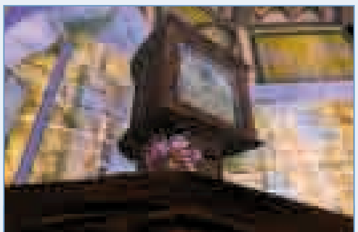
Inline-Profis bringen mächtige Grind- und Trickkombos zustande – ist der Balken voll, sprühen Eure Roller prompt Funken (rechts).



GENRE	SPORTSPIEL
HERSTELLER	ACCLAIM
D-RELEASE	AUGUST

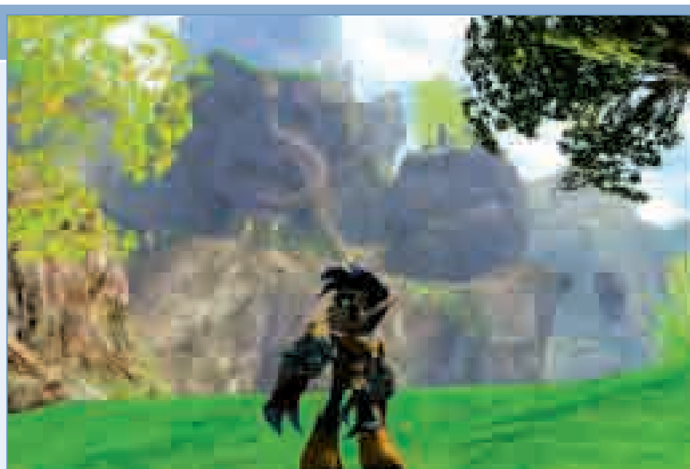
Sichtlich von "Tony Hawk" inspirierter Trendsportspaß, der dank umfangreicher Areale, frischer Ideen und schicker Grafik am Thron des Vorbilds sägt.

Vexx

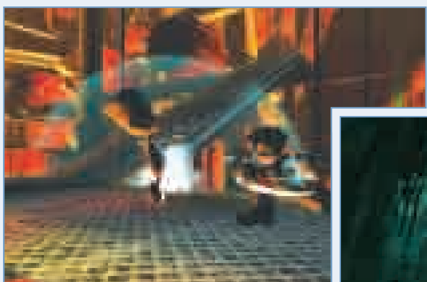


In der Burg eines Riesen turnt Vexx zwischen Möbeln herum und zockt sogar Pong auf einer Konsole (Gamecube).

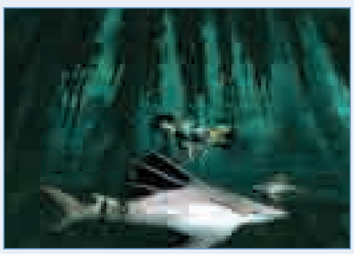
Wenn man schon eine Menge Geld in die Programmierung von Next-Gen-Konsolen steckt, soll sich das natürlich auszahlen: Noch vor der Komplettierung von "Turok Evolution" zweitverwertet Acclaim dessen Grafikroutinen für ein voluminöses Action-Adventure. Der Held des düsteren Hüpf- und Rätsel-Abenteuers ist Vexx, ein hinterhältig grinsender Gnom, den neben seinen spitzen Ohren vor allem seine magischen Handschuhe samt scharfer Klingen auszeichnen. Mit diesen erwehrt er sich nicht nur unzähliger Bauernopfer und Endgegner (wie einem grunzenden Sumo), sondern klettert auch behände an speziell texturierten Flächen gen Himmel. Auf den ersten Blick erinnert das Spiel an Naugty Dogs "Jak and Daxter": Die Welten sind riesig, in den Außenszenarien breitet sich auf hoch gelegenen Plattformen ein atemberaubendes Panorama vor Euch aus. Interessant ist die Miteinbeziehung der Zeit: Tag- und Nachtwechsel rufen verschiedene Kreaturen auf den Plan, manche Puzzles lassen sich nur zur rechten Stunde lösen. Damit Ihr bis zu einem dieser 'Termine' nicht dumm in der Gegend herumstehen müsst, dürft Ihr über Sonnenuhren die Zeit verschieben. Phantasievoll, abwechslungsreich und monumental – "Vexx" hat viel Potenzial, so die Technik mitmacht.



Da geht's rauf: Meist kämpft Ihr Euch Bergpässe und Plattformen nach oben, um letztendlich eine herrliche Aussicht zu genießen (Gamecube).



Seine Zauberfäustlinge nutzt Vexx zum Erledigen von Gegnern, Klettern oder Schwimmen (Xbox).





Vielfältige Welten: Hier erkundet Ihr ein Urzeitszenario samt mächtiger Dinosaurier-Skelette.

GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	ACCLAIM
D-RELEASE	4. QUARTAL

Kleiner Gnom ganz groß: Düsteres, erwachsenes Action-Adventure in Riesen-Szenarien mit umwerfender Sichtweite. Bunt und einfallsreich.

Shox

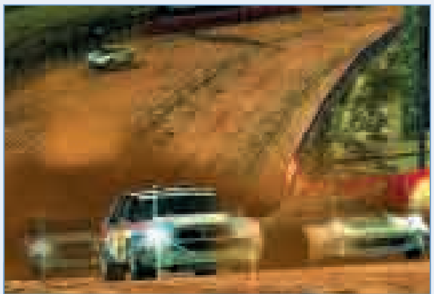


Die Fahrzeugmodelle erinnern frappierend an “Sega Rally”. Der Porsche-Jeep (momentan noch ein Prototyp) soll im Spiel enthalten sein (alle Bilder PS2).

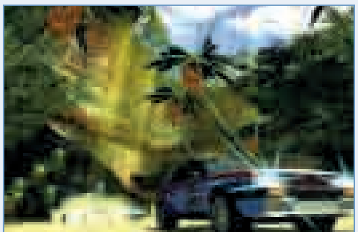


Augenscheinlich: Meeresbrandung, Flamingoschwärme, Wasserfälle und riesige Bauten erhöhen den Wiedererkennungswert jeder einzelnen Kurve.

Ihr habt noch nie von ”Shox” gehört? Wir auch nicht, bis wir Mitte Mai im englischen EA-Hauptquartier einen Rallye-Titel der besonderen Art bestaunen durften. Anfängliche Skepsis (‘noch ein Wald- und Wiesen-Rennspiel’) war schnell verflogen: Nach ein paar Proberunden kristallisierte sich die überraschende Erkenntnis heraus, dass Electronic Arts an einer bildgewaltigen Arcade-Rallye in bester “Sega Rally”-Manier arbeitet.
Schon die Physik von ”Shox” überrascht – keine Kurve kann normal umfahren werden, nur mit beherztem Handbremsen-Einsatz kommt Ihr vor dem CPU-Feld um die Ecken. Dank gnadenloser KI besitzen die Konkurrenten wenig Skrupel, Euch mit Ramm-Attacken von der Ideallinie zu drängen. Ein realistisches Schadensmodell sorgt für wegbrechende Stoßstangen und zerschlagene Fensterscheiben. Damit Eure Rache aber nicht allzu heftig ausfällt, haben die Entwickler einen kleinen Haken eingebaut: Für jedes verlorene Karosserieteil gibt’s nämlich einige Minuspunkte, die Eure potenzielle Siegprämie schrumpfen lassen. Netterweise winken fette Preisgelder aber nicht nur für eine Topposition, sondern auch bei zweiten oder dritten Plätzen. Die Moneten spart Ihr Euch für neue Autos zusammen: Audi, Lancia und Subaru sind die dominierenden Marken in “Shox”.
Eine weitere motivierende Idee: Wollt Ihr schnell zu Geld kommen, fordert Ihr andere Rallye-Piloten zum Duell. Hier setzt Ihr einen bestimmten Betrag auf Euren Sieg – so lässt sich der Kontostand schnell nach oben korrigieren. Schummlern schieben die Entwickler allerdings einen Riegel vor, denn vor dem Rennen wird automatisch Eure Niederlage auf Memory-Card gespeichert. So bringt es nichts, nach einem verlorenen Duell schnell die Speicher-Karte zu entfernen. Gewinnt Ihr, wird der Spielstand natürlich entsprechend überschrieben.
Auch bei den normalen Rundkurs-Rennen bekommt Ihr die kreative Ader der Entwickler zu spüren. Auf jeder Strecke gibt es sogenannte ‘Shock Zones’ – Abschnitte, die Ihr möglichst schnell hinter Euch bringen müsst, um eine gute Bewertung zu erhalten. Während Ihr gnadenlos auf das Gas drückt, laufen die Sekunden in Form einer farbigen Zeitleiste ab. Wart Ihr besonders flott unterwegs, gibt’s für den Abschnitt eine ‘Gold’-Auszeichnung, unfähigere Fahrer begnügen sich mit ‘Silber’ oder ‘Bronze’. Allein dieses Feature erzeugte beim ersten Antesten von “Shox” Suchtpotenzial – Ihr versucht, das Letzte aus Eurem Wagen herauszuholen und letztlich die beste Belohnung zu ergattern. Denn ganz umsonst macht Ihr Euch die Mühe natürlich nicht: Erreicht Ihr in drei aufeinanderfolgenden Zonen ‘Gold’, bricht hinter Euch eine Schockwelle los, auf der Ihr den Konkurrenten gnadenlos davonsurft. Baut Ihr einen Unfall oder knallt Ihr zu oft gegen die Bande, zieht der Turbo-Sturm an Euch vorbei – eingehendes Studium der Kurse ist also Pflicht. Dank charakteristischem Design der Strecken – jede Kurve ist mit markanten Bauten gespickt – fällt die Orientierung allerdings recht leicht.
Insgesamt warten ein halbes Dutzend hübscher Szenarien auf Euch, in denen Ihr anfangs nur auf kurzen Abschnitten herumheizt – später befahrt Ihr wie bei “Ridge Racer 5” immer neue Streckenabschnitte.



Staubige Angelegenheit: Rückt Ihr im Feld an den letzten Platz, fällt Euch wegen feiner Staubeffekte die Orientierung schwer.



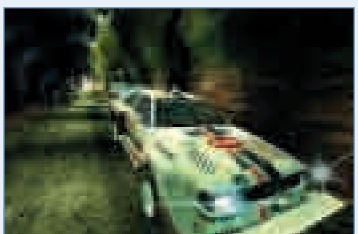
PS2 in Hochform: Das fertige Spiel wird der Sony-Konsole stabile 60 Bilder je Sekunde entlocken.



Eindrucksvolle Präsentation: Sprünge werden im ”Matrix”-Stil dargestellt – aber nur, wenn Ihr besonders weit über die Piste fliegt.



Fünf gegen einen: Waghalsige Überholmanöver gehören zum Standardrepertoire der CPU-Fahrer.



In den Tunneln gibt’s nicht nur reichlich Lichteffekte, sondern auch Fledermausschwärme zu bewundern.

GENRE	ARCADE-RALLYE
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
D-RELEASE	3. QUARTAL

Ideenreicher Arcade-Raser: Vielversprechender “Sega Rally”-Klon mit genialem Fahrgefühl, hoher Geschwindigkeit und jeder Menge Suchtfaktoren.

MAN!AC NEWS

Berichte, Analysen und Trends aus der Spieleszene

Xbox vs. PS2: Preiskampf wird in USA fortgeführt

Nachdem in den letzten Wochen heiße Preisgefechte an der europäischen Konsolenfront ausgetragen wurden (siehe auch unser Feature ab S. 32), wanderte der Discount-Funke letzten Monat auch in die USA. Bislang war die Xbox in Nordamerika mit 299 Dollar ebenso teuer wie die PS2, die seit ihrer Veröffentlichung nicht im Preis gesenkt wurde. Eigentlich wollten Sony und Microsoft die jeweilige Verringerung um 100 Dollar erst auf den Pressekonferenzen im Rahmen der E3-Messe kommunizieren – durch ein Leck (angeblich den Katalog einer Supermarktkette) gelangten die neuen Preisinfos aber schon eine Woche vor der E3 an die Öffentlichkeit. Nintendos Antwort – die Konkurrenz-Systeme kosten mit 199 Dollar nun ebensoviel wie der Gamecube – ließ bei Drucklegung dieser MAN!AC noch auf sich warten. Wir erwarten ein baldige Senkung auf 149 Dollar.

Während für Sony die Preissenkung allerdings finanziell glimpflich verlaufen sollte (dank neuer Chiparchitektur kann die PS2 günstiger produziert werden), schießt Microsoft kräftig zu. Bereits bei 299 Dollar hatte der Gates-Konzern laut Analysten einen herben Verlust gemacht. Um Herstellungskosten zu senken, soll nun die Flextronix-Fertigungsanlage in Ungarn geschlossen und die Xbox künftig im chinesischen Doumen zusammengeschraubt werden.

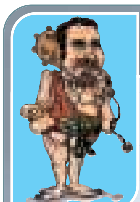


Das Angebot eines US-Internethändlers kurz vor Pfingsten: Während Xbox und PS2 schon neue Preise schmücken, herrscht beim Gamecube noch Unsicherheit.

Neue Playstation soll in drei Jahren erscheinen

Laut der Meldung einer japanischen Presseagentur plant Sony die Veröffentlichung der PS2-Nachfolgekonsole für das Jahr 2005. Die 'PS3' wird von vornherein mit einer Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung ausgestattet, ihr Prozessor soll 200 mal schneller sein als CPUs in aktuellen Konsolen. Die Presseagentur spricht von Kosten in Höhe von 400 Millionen Dollar, die auf Sony allein durch die Entwicklung dieses Chips zukommen. Zudem wird behauptet, die nächste Playstation käme ohne Disc-basiertes Medium aus.

NACHGEHAKT



AND THE WINNER IS... SEGA: Man konnte vorhersehen, dass 2002 spannend wird, aber was im Augenblick in der Konsolenwelt abgeht, sprengt alle Erwartungen. Die massiven Preissenkungen bei den Next-Gen-Konsolen zeigen, mit welch' harten Bandagen um Marktanteile gerungen wird – Geld scheint dabei keine große Rolle zu spielen. Durch sein Engagement im Spielemarkt hat der Microsoft-Konzern eine Schlacht um den Konsumenten initiiert, deren Ende noch lange nicht in Sicht ist. Denn die Kassen der Konkurrenten sind gut gefüllt, und zudem hat keiner der Hersteller vor, mittelfristig ein Nischendasein zu fristen. Der Kunde kann sich also freuen – denn nicht nur bei der Erschwinglichkeit, auch bei der Spielequalität werden sich Sony, Nintendo und Microsoft auszustechen versuchen. Der Gewinner des Ganzen ist aber auch Sega: Hätte man nicht frühzeitig das Hardware-Engagement gestoppt und sich zum umworbenen Darling der Ex-Konkurrenten gemacht, gäbe es diese Firma wohl nicht mehr.

Attacke der Controller: Gamecube-Pads en masse

Der Original-Controller von Nintendo ist bislang unerreicht – trotzdem hat nahezu jeder Zubehörhersteller eigene Alternativen im Angebot.

Interacts Variante hört auf den klangvollen Namen 'Superpad', sollte aber eher 'Macken-Pad' heißen: Der Controller liegt schlecht in der Hand, und der C-Stick ist an Ungenauigkeit kaum zu überbieten.

Das 'Pro Pad' von Brooklyn macht eine wesentlich bessere Figur – sowohl die Sticks als auch die gummierten Griffe überzeugen auf ganzer Linie. Lediglich die etwas zu straffen Aktionstasten fallen negativ auf.

4Gamers versucht's mit dem 'Cube Controller' und scheitert knapp: Während die Schultertasten noch sehr gut gelungen sind, nerven der ungenaue C-Stick sowie die leicht im Gehäuse versenkten Aktionstasten – schade um die nette Programmierfunktion.



Gleich zwei Controller kommen aus dem Hause Gamester: das 'Control Pad' (33 Euro) und der 'Pro Racer' (40 Euro). Letzterer soll Rennspielfans anlocken, denen ein richtiges Lenkrad zu teuer ist: Wenn Ihr den entsprechenden Plastikring entriegelt, lässt sich die linke Hälfte des Pads getrennt bewegen und übernimmt so die Steuerbewegungen. Unser Testurteil fällt allerdings ziemlich ernüchternd aus: Sämtliche Aktionstasten, der C-Stick sowie das Digi-Kreuz sind von minderwertiger Qualität und die nette Lenker-Idee leidet unter der klapprigen Verarbeitung. Außerdem wollte sich der Analog-Stick unseres Muster-Exemplares partout nicht (wie in der Anleitung beschrieben) zu Bewegungen in der Horizontalen überreden lassen.



Bei Gamesters' Control-Pad sieht unser Fazit leider nicht viel besser aus: Das geteilte Digi-Kreuz lässt sich nur mit Fingerschmerzen bedienen, die Ergonomie des Controllers ist nicht gerade handfreundlich und beide Schultertasten ragen viel zu weit aus dem Gehäuse – noch dazu ersteht Ihr weitaus bessere Pads schon fast zum halben Preis.

Produkt	Hersteller	System	Zirka-Preis	Fazit
Superpad	Interact	Gamecube	30 Euro	Wenig berauschender Controller mit heftigen Macken



Produkt	Hersteller	System	Zirka-Preis	Fazit
Pro Pad	Brooklyn	Gamecube	25 Euro	Gute Alternative zum Original von Nintendo – empfehlenswert.



Produkt	Hersteller	System	Zirka-Preis	Fazit
Cube Controller	4Gamers/Big Ben	Gamecube	20 Euro	Gewöhnungsbedürftiges, aber ordentlich verarbeitetes Cube-Pad.



Produkt	Hersteller	System	Zirka-Preis	Fazit
Control Pad, Pro Racer	Gamester	Gamecube	siehe Text	Klappriges Steuer-Duo mit argen Bedienungs-Mängeln – Finger weg!

Heftige Differenzen zwischen EA und Microsoft

Wir erinnern uns: Sich als Hardware-Hersteller mit Third-Party-Gigant Electronic Arts anzulegen, kann gefährlich werden. Am frühen Ende des Dreamcast hatte EA durch seine Produktverweigerung keinen unbescheidenen Anteil. Nun gibt es Stunk mit Microsoft wegen der Onlinepolitik des Windows-Giganten. Electronic Arts wird die Xbox dieses Jahr mit keinem Internet-fähigen Titel unterstützen, wohl aber die PS2 (erstes Online-Produkt wird eine neuer Titel der ”Madden”-Reihe). Laut einem Bericht der New York Times liegt dies an Microsofts Strategie, Online-Spiele nur über hauseigene Server zu ermöglichen – was die Redmonder zum munteren Kundenfang nutzen könnten. ”Jeder Entwickler, der eine Abmachung akzeptiert, die nicht dessen Beziehung zum Kunden respektiert, ist wie ein Truthahn, der die Einladung zu einem Thanksgiving-Essen annimmt.”, so EA-Sprecher Jeff Brown. Der Präsident des Software-Giganten bricht gar den Stab über Microsoft: ”Die Würfel in dieser Generation sind gefallen, und wir wissen, dass Sony gewonnen hat.”

Sparmaßnahme: Xbox-Zubehör zum Sonderpreis



Für Sparfüchse: Big Bens ‘Mega Memory’ (40 Euro) ist 10 Euro billiger als das Microsoft-Original und speichert doppelt soviele Spielstände. Rennspiel-Fans sollten sich das ‘Lotus Wheel’ (72 Euro) von Gamester ansehen: Exakter Lenkeinschlag, sowie eine solide Pedalerie stehen auf der Habenseite – allerdings verweigerte unser Testmuster die Zusammenarbeit mit “Project Gotham Racing” – trotzdem empfehlenswert. Der Controller von Gamester (37 Euro) macht dagegen mit schwachen Rüttel-Effekten und schwammigem Digi-Kreuz keine gute Figur.



PRODUKT	
Diverse	
HERSTELLER	
Gamester, Big Ben	
SYSTEM	ZIRKA-PREIS
Xbox	*siehe Text*

Durchwachsen: Tolle Memory-Card, guter Lenker und schlechtes Pad.

LICHT & SCHATTEN

SONY UNTER DAMPF: Neue Absatzrekorde meldet der Playstation-Hersteller. Laut Sony Computer Entertainment wurde Anfang Mai die 30-Millionen-Marke bei der PS2 überschritten – damit hat man in rund zwei Jahren bereits über ein Drittel des Volumens verkauft, das die Playstation heute im Markt besitzt. Die Veröffentlichung der zwei Next-Generation-Konkurrenten Xbox und Gamecube konnten der Beliebtheit der Konsole anscheinend nichts anhaben: Allein von Februar bis April 2002 wurden weltweit vier Millionen PS2s an den Mann gebracht. Insgesamt führt Nordamerika die Verkaufsstatistik mit 11,3 Millionen Geräten an, dahinter kommt Japan (9,9 Millionen) und Europa (8,8 Millionen). **ELECTRONIC ART OF MONEY-MAKING:** EA hat im vergangenen Fiskaljahr einen Gewinn von schlappen 101,5 Millionen Dollar gemacht – im Vorjahr wurde noch ein Verlust von 11,1 Millionen eingefahren. Der Umsatz stieg um 30% auf 1,7 Milliarden Dollar.

UMSATZ RAUF, GEWINN RUNTER: Konami blickt auf ein nicht ganz so erfreuliches Finanzjahr zurück. Zwar konnte man den Umsatz im Vergleich zum Vorjahr um 31,5% auf 225,6 Milliarden Yen (ca. 1,4 Milliarden Euro) steigern, der Gewinn fiel mit 13,6 Milliarden Yen (ca. 116,8 Millionen Euro) aber 38% schmaler aus. Grund ist der drastische Rückgang im Verkauf der ”Yugioh!”-Module, bei denen die Gewinnspanne erheblich höher liegt als bei Heimkonsolenspielen. **XBOX VERLIERT:** Uns erreichte eine wunderbare Pressemitteilung zum Resultat der Xbox-Preissenkung. ”Xbox-Verkaufszahlen steigen explosionsartig” ist die durch dürftiges Zahlenmaterial belegte Überschrift und Kernaussage. Da muss die Explosion bei Nintendo einiges heftiger ausgefallen sein: Laut einer Aussage Axel Herrs im Branchenblatt Gamesmarkt hat der Gamecube die Xbox vier Stunden nach Verkaufsstart überholt. Über 50.000 Konsolen wurden in den ersten drei Tagen abgesetzt.

Sega bringt Bewegung in die Online-Welt

Nachdem Sega bereits mit dem Dreamcast innovative Multiplayer-Pfade beschritt, wird der japanische Hersteller nun auch zum Motor für das Online-Spiel auf den Next-Generation-Konsolen. Neben diversen Internet-fähigen ”Sega Sports”-Titeln sind unter dem ersten Schwung Online-Software auch ”Phantasy Star Online”-Spiele für Gamecube und Xbox.

So wird auch das Nintendo-System sein Internet-Debüt mit ”PSO: Episode 1&2” im 3. Quartal feiern. Während die Veröffentlichung in Europa noch in den Sternen steht, kommen die US-Amerikaner bereits im Herbst zum Zug: Hier wird Nintendo rechtzeitig zwei der nötigen Peripheriegeräte – einen Modem- und einen Breitband-Adapter – auf den Markt bringen. Geplant ist ein Verkaufspreis von jeweils 35 Dollar.

Die Xbox, die nur in den Genuss einer gewöhnlichen ”PSO”-Konvertierung kommt, startet ihren Online-Auftritt mit ”Sega Sports NFL 2K3” – wann genau, wird wohl erst im kommenden Monat klar sein, eine deutsche Veröffentlichung soll nicht geplant sein.

AM RANDE

XBOX ADÉ: Seamus Blackley, Technikchef in Microsofts Xbox-Team, hat das Unternehmen verlassen. Mit ein paar anderen Branchenveteranen leitet er nun die ‘Capital Entertainment Group’, ein Start-Up, das Entwickler mit Millionen-Etats und Publishern zusammenführen soll. **MIT DEM X-WING AN DIE SPITZE:** Factor 5s brillant inszeniertes ”Star Wars”-Abenteuer ”Rogue Leader” hat sich bei der Gamecube-Software unangefochten an die Spitze katapultiert. Über 40.000 Stück des Weltraum-Shooters wurden bereits abgesetzt. **ACCLAIMS BMX-ZUKUNFT:** Radl-Profi Dave Mirra hat seinen Sponsorenvertrag mit Acclaim verlängert – fünf weitere Jahre lang wird er sich für Spiele zur Verfügung stellen. **MIDWAY MIT SUPERKRÄFTEN:** Der amerikanische Hersteller hat einen Vertrag mit DC Comics und Warner über die Verwertung der ‘Justice League’ geschlossen. Die Spiele mit der Superheldentruppe werden sich am Comic und der TV-Serie orientieren und auf diversen Plattformen erscheinen. **SPIELER WERTEN FÜR SPIELER:** Ab diesem Monat könnt Ihr Euch im Internet davon überzeugen, wie sehr sich die Geschmäcker von Konsolen-Zockern unterscheiden. Unter www.gamejudge.de findet Ihr eine innovative Spieleseite, bei der die Teilnehmer für Statuspunkte Tests abliefern oder Reviews bewerten.

MANISCHER MOMENT

Jedes Jahr versucht man die Redakteure zu überzeugen, dass die E3 mehr Stress als Spaß bedeutet und man sich deshalb nicht um den Messebesuch reißen muss. Dennoch haben dieses Jahr mit Ulrich und Thorsten (von unserem Schwestermagazin *PLAYERS*) zwei E3-Neulinge freudestrahlend das vermeintliche Glückslos gezogen. Im Gegensatz zu ihrem Glauben ist der echte Gewinner allerdings Stephan: Mit gleich zwei Knechten im Schlepptau kann er sich endlich in Los Angeles den schönen Dingen des Lebens widmen. Zumindest in seinen Wunschträumen: Die beiden sind nämlich auch USA-Neulinge – schon die Lektion ‘Wie verhalte ich mich bei der Einreise’ kostete im Vorfeld so viel Zeit, dass er gleich alleine hätte fliegen können.



MAN!AC-Lektion 1: Der Einreisebeamte spricht kein Deutsch.

Phönix aus der Asche: Retrospass für 20 Dollar

Die Rückkehr der Riesenpixel: Toymax International, eine Tochter des US-Spielzeugherstellers Jakks Pacific, hat einen Lizenzvertrag mit Infogrames – Besitzer der Atari-Rechte – abgeschlossen. Dies erlaubt Toymax, im 3. Quartal das so genannte 'Atari 10-in-1 TV Game' auf den Markt zu bringen. Das Gerät in Joystickform birgt die nötige VCS-Hardware samt zehn Spielen und wird über ein simples Antennenkabel an den Fernseher angeschlossen. Unter den klassischen Atari-2600-Titeln befinden sich Nostalgie-Perlen wie "Asteroids", "Centipede", "Missile Command", "Combat" und "Adventure". Die 'Konsole' soll für ca. 20 Dollar verkauft werden und ab Herbst in fünf verschiedenen Farben erhältlich sein – da das Abkommen mit Infogrames weltweite Gültigkeit hat, ist eine Veröffentlichung auf unserem Kontinent denkbar.

PS2 selbst programmiert: Linux-Kit für Deutschland



Bereits seit Ende Mai sollte das Linux-Kit für die PS2 auch bei uns erhältlich sein: Für 249 Euro (plus Mehrwertsteuer) ersteht Ihr eine interne 40GB-Festplatte, einen Ethernet-Adapter, ein Monitorkabel, USB-Tastatur und -Maus sowie die Linux-Software samt Dokumentationen. Nur-Spieler und technisch Unbegabte können sich die Ausgabe zwar sparen, mit Linux-Kenntnissen bekommt Ihr allerdings Breitband-Zugriff aufs Internet, könnt diverse Applikationen nutzen und hypothetisch sogar Spiele programmieren. Interessierte finden unter http://playstation2-linux.com weitere (englischsprachige) Infos.

Infogrames schnappt Shiny

Nachdem die Franzosen im letzten Monat bereits die Eden Studios ("V-Rally 3") in die Familie zurückgeholt haben, wurde nun für 47 Millionen Dollar Dave Perrys Studio Shiny erworben. Das Geld wanderte in die leeren Kassen des vorherigen Besitzers Interplay – der angeschlagene Publisher könnte sich dadurch vor einem drohenden Konkurs retten. Mit Shiny hat Infogrames auch Dave Perry persönlich mit ins Boot geholt, der Branchenveteran bleibt Präsident des Studios. Wichtiger an der Übernahme scheint aber wohl die "Matrix"-Lizenz, über die der französische Konzern nun verfügt: Shiny arbeitet gerade an einem Spiel zum Nachfolger des Kultfilms.

Acclaim eröffnet neues Studio

Eins ums andere seiner Entwicklungsstudios schloss der dem Bankrott nahe Publisher Acclaim – nach einer Konsolidierungsphase scheint es nun wieder bergauf zu gehen. Im englischen Manchester gründete der Branchenveteran eine neue Zweigstelle, ein Großteil der Mannschaft wird von Ex-Mitarbeitern des kürzlich übernommenen Entwicklers Software Creations gestellt. Über zukünftige Projekte des neuen Studios gibt es noch keine Informationen.

Logische Hardware: Logic3 versorgt Playstation-Spieler



Der Sommer naht, die überflüssigen Pfunde müssen runter. Mit der Tanzmatte (35 Euro) von Logic3 ist das kein Problem: Die Oberfläche ist nicht zu rutschig und alle 'Fuß-Kontakte' werden sauber registriert – da machen "Dance Dance Revolution" oder "Britney's Dance Beat" gleich doppelt Laune.
Wenn die flotte Tanzmusik nicht aus den miesen Lautsprechern Eures Fernsehers scheppern soll, dann werft mal einen Blick auf das 'Soundsystem 300W' (90 Euro). Das Set besteht aus einem Subwoofer, auf dem auch Volume- und Bassregler angebracht sind, und zwei winzigen Stereo-Boxen. Das Hörerlebnis kann naturgemäß nicht mit einer ausgewachsenen Surround-Anlage mithalten, tönt aber erstaunlich druckvoll und sauber – durchaus empfehlenswert.
Für alle "Time Crisis 2" oder "Vampire Night"-Fans, die noch keine Lightgun besitzen, gibt's die 'P99GK' zum Preis von 30 Euro. Der schwarze Plastik-Revolver ist GunCon/GunCon2-kompatibel und wird mit einem Pedal ausgeliefert. An Autofeuer- und Rumble-Funktion (mit beweglichem Schlitten) wurde auch gedacht. Die Zielgenauigkeit kann jedoch nicht ganz mit dem Namco-Original mithalten.

PRODUKT	
SS 300/Tanzmatte/P99GK	
HERSTELLER	
Logic 3	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2/PSone	siehe Text

Sowohl Lightgun, als auch Tanzmatte und Sound-System gefallen.

TOP 5

Xbox

Platz		Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Blood Omen 2	EIDOS	Kein einziger Microsoft-Titel mehr in den Charts: Kain killt "Halo" und "F1 2001".
2	*	FIFA WM 2002	ELECTRONIC ARTS	Sobald das deutsche Team rausgeflogen ist, wird diesen Titel dasselbe Schicksal ereilen.
3	*	Crash Bandicoot: Zorn d. Cortex	VIVENDI UNIVERSAL	Annähernd eine 1:1-Konvertierung: Die kürzeren Ladezeiten werden geplagte PS2ler freuen.
4	*	Indiziert	TAKE 2	Wegen gewalttätiger Inhalte indiziert: Hoffentlich sehen in Zukunft nicht die halben Charts so aus.
5	*	Pirates: Legend of Black Kat	ELECTRONIC ARTS	Die Piratenbraut sticht auch auf der Microsoft-Konsole in die karibische See. Nett!

PS2

Platz		Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	FIFA WM 2002	ELECTRONIC ARTS	Die Präsentation macht's: Etwas wenig Spiel, dafür umso mehr WM-Flair fürs Geld.
2	*	Virtua Fighter 4	SEGA	In Japan die unbestrittene Prügel-Nummer-1. Bei uns auf dem besten Weg dazu.
3	1	Metal Gear Solid 2	KONAMI	Das geht aber flott: Zwei Monate Spitzenposition für zwei Jahre Hype ist etwas dürftig.
4	*	Blood Omen 2	EIDOS	Blutig, aber beliebt: Auch auf der PS2 saugt Kain, was das Zeug hält.
5	4	GTA 3	TAKE 2	Unser Dauergast verlässt langsam die oberen Verkaufssphären – bis zur Platinum-Version.

GBA

Platz		Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Extreme Ghostbusters	WANADOO	Nett, aber mager im Umfang: Der Hüpfer nach der Cartoon-Serie.
2	1	Crash Bandicoot XS	VIVENDI UNIVERSAL	Die Beutelratte macht auf dem Winzdisplay nicht viel weniger Spaß als auf PSone.
3	*	Super Mario Advance 2	NINTENDO	Marios zweite Hüpferei kämpft sich langsam nach oben. Empfehlenswerte SNES-Umsetzung.
4	2	International Karate	SYSTEM 3	Jetzt reicht's aber auch wieder: Die angegrauten Sprite-Prügler verdrücken sich langsam.
5	4	Golden Sun	NINTENDO	Schade: Tolles RPG, das anscheinend nicht besonders viele Fans in Deutschland findet.

Dreamcast

Platz		Titel	Hersteller	Kommentar
1	*	Skies of Arcadia	SEGA	Zum letzten Mal gibt's die Sega-Charts: Sie verabschieden sich mit einem tollen RPG.
2	2	Headhunter	SEGA	Während der Kopfgeldjäger auf PS2 kaum interessierte, halten ihm Dreamcast-Fans die Treue.
3	1	Virtua Tennis 2	SEGA	Der Zeitfresser: Für die brillante Tennis-Sim werden wir Sega auf ewig dankbar sein.
4	3	Indiziert	INFOGRAMES	Ein anonymer Dauergast: Und wir schreiben immer noch nichts drüber.
5	*	Evil Dead: Hail to the King	THQ	Müll bleibt Müll, auch wenn es ihn günstig zu erstehen gibt. Lasst die Finger davon!

Quelle: Flashpoint

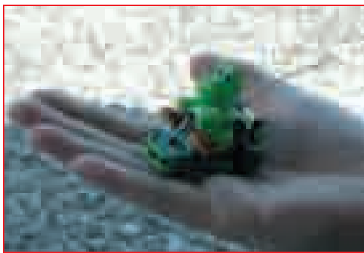
SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND



Juni	Juli	August
Lost Kingdoms Rollenspiel	Smuggler's Run Actionspiel	Eggo Mania Denkspiel
Pikmin Strategiespiel	Zoo Cube Denkspiel	Gauntlet Dark Legacy Actionspiel
Drakan: The Ancients' Gate Action-Adventure	Freekstyle 2002 Rennspiel	Mat Hoffman's Pro BMX 2 Sportspiel
Jade Cocoon 2 Rollenspiel	Men in Black 2 Actionspiel	Need for Speed: Hot P. 2 Rennspiel
Medal of Honor Frontline Ego-Shooter	Transworld Surf Sportspiel	Space Channel 5 Part 2 Musikspiel
Bruce Lee Beat'em-Up	Antz Racing Rennspiel	Aggressive Inline Sportspiel
Grand Prix 4 Rennspiel	Buffy the Vampire Slayer Action-Adventure	Elder Scrolls: Morrowind Rollenspiel

Süßes Sammlerspielzeug

Nintendo-Fans mit Hang zu Merchandise können ihrer Leidenschaft aufs Neue fröhnen – und dabei fetzige Rennen untereinander austragen. Die witzigen japanischen "BitChar-G"-Karts von Tomy sind winzige strombetriebene Fernlenk-Fahrzeuge, die Ihr in den Ausführungen Mario und Yoshi erstehen könnt. In der Schachtel findet Ihr neben dem Mini-Go-Kart und zugehöriger Fernbedienung auch einen Bodenplan aus Pappe sowie diverse schnuckelige Plastik-Extras wie Bananenschalen oder Koopa-Panzer. Die kleinen Flitzer sind zwar nicht besonders flink, dafür kommt Ihr mit zwei gewöhnlichen 'AA'-Batterien aus. Über Kontakte an der Fernsteuerung ladet Ihr das Gefährt ganz simpel auf.
Zu beziehen sind die netten Sammlerstücke unter www.otaku.com.hk für je 40 Euro plus Versand.





Niedlich: Die coolen ferngesteuerten Winzkarts lassen das Herz jedes "Mario Kart"-Fans und Schnickschnack-Junkies höher schlagen.

COMING NOW

MAI

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Endgame	Empire Gun-Shooter	grün
	Fireblade	Midway Actionspiel	grün
	Legion: The Legend of Excalibur	Midway Actionspiel	grün
	Lethal Skies	Sammy Actionspiel	gelb
	Prisoner of War	Codemasters Action-Adventure	grün
	Ultimate Fighting Championship Throwdown	Crave Beat'em-Up	grün
	Chase	Bam Rennspiel	gelb
	Commandos 2	Eidos Strategie	grün
	Gravity Games	Midway Sportspiel	grün
	Outlaw Golf	Simon & Schuster Sportspiel	gelb
	Barbarian	Titus Beat'em-Up	grün
	WWE Wrestlemania X-8	THQ Beat'em-Up	grün

JUNI

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Akira Psychoball	Bandai Simulation	grün
	Sega Sports Tennis 2K2	Sega Sportspiel	gelb
	Sky Gunner	Atlus Actionspiel	gelb
	Bruce Lee: Quest of the Dragon	Microsoft Beat'em-Up	grün
	Crazy Taxi 3: High Roller	Sega Actionspiel	grün
	Dead to Rights	Namco Actionspiel	grün
	Jimmy Neutron Boy Genius	THQ Jump'n'Run	grün
	Smuggler's Run: War Zones	Take 2 Actionspiel	grün

MAI

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	.hack	Bandai Rollenspiel	rot
	Gun Survivor 3: Dino Crisis	Cacom Gun-Shooter	grün
	Popolocrois Monogatari: Hajimari no Bouken	Sony Rollenspiel	rot
	Raging Breath	Pacific Century Actionspiel	rot
	Tokimeki Memorial Girl's Side	Konami Simulation	rot
	World Fantasista	Squaresoft Sportspiel	rot
	Bistro Cupid	Success Simulation	rot
	Phantom Crash	Genki Action	gelb
	Triangle Action	Mig Entertainment Actionspiel	rot
	Bomberman Generation	Hudson Actionspiel	gelb

JUNI

SYSTEM	TITEL	HERSTELLER/GENRE	D-RELEASE
	Beatmania II DX 6th Style	Konami Musikspiel	rot
	Genso Suikoden 3	Konami Rollenspiel	grün
	Magi Wrestle Fight	Takuyo Actionspiel	rot
	Disney All-Star Sports Soccer	Konami Sportspiel	gelb
	Super Mario Sunshine	Nintendo Jump'n'Run	grün

grün: Spiel wird in Deutschland erscheinen
gelb: Veröffentlichung in Deutschland realistisch
rot: Spiel erscheint nicht in Deutschland

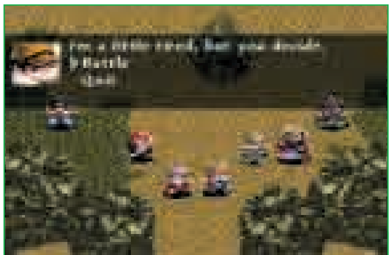
Over Seas

Arc the Lad Collection



Chaos unter Palencia Castle: Die "Arc 1"-Party entdeckt ein geheimes Labor und mischt die ansässigen Monster auf.

Die Ersten werden die Letzten sein: Working Designs tritt mit der "Arc the Lad Collection" den Beweis für diesen Sinnspruch an, war der erste "Arc the Lad"-Teil anno 1995 doch das Rollenspiel-Debüt für Sonys nagelneue Playstation. Gerade mal sieben Jahre, zwei Fortsetzungen und ein Spin-Off später kommen amerikanische Abenteurer in den Genuss der kompletten Serie. Das Ganze fängt eher harmlos an: Teil 1 ist ein ebenso altbackenes wie simples Strategiespielchen mit RPG-Einschlag. Held Arc, der zusammen mit der Priesterin Kukuru auserkoren ist, die Welt zu retten, sammelt eine siebenköpfige Party um sich und deckt eine Verschwörung in seinem Heimatland auf. Monster vertrimmt Ihr in bester "Shining Force"-Manier aus einer

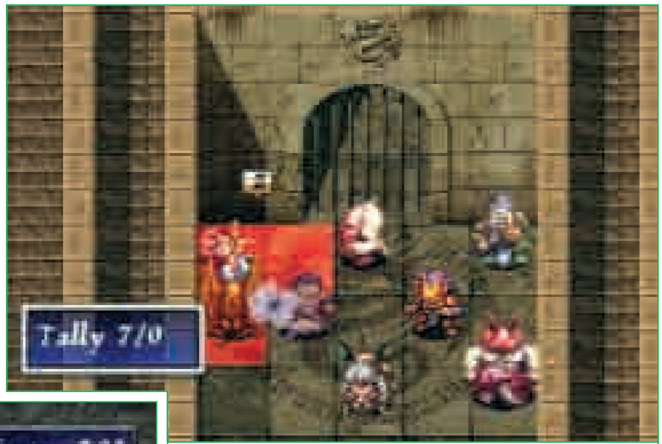


Der faule und gefräßige "Arc 1"-Charakter Poco überwindet sich erst im Lauf des Abenteuers zu kämpferischen Taten.

Ansicht von oben – der Streiter, der an der Reihe ist, verfügt über einen bestimmten Bewegungsradius, auf Knopfdruck wird angegriffen, gezaubert oder ein Gegenstand verwendet. Besiegte Gegner hinterlassen Erfahrungspunkte und gelegentlich auch Ausrüstungsgegenstände; auf der Weltkarte eilt Ihr von Schlachtfeld zu Schlachtfeld oder speichert den Spielstand. Schon hier werden die Särken der Serie deutlich: Die Kämp-



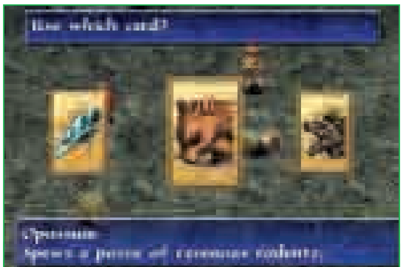
Ist ”Arc 3”-Held Alec von bissigem Flattervieh eingekreist, hilft flächendeckende Magie, um sich der Plagen zu entledigen.



Habt Ihr in ”Arc 2” ordentlich Monster gefangen, exportiert Ihr die Tierchen in das Add-On ”Arc Arena” und lasst sie gegen Artgenossen antreten.



Auch in ”Arc 3” greift Ihr einfach mit dem X-Knopf an – für alle anderen Aktionen öffnet Ihr ein praktisches Menü.



Gefangene Monster werden zu Karten, die Ihr mit Dorbewohnern tauscht oder im Kampf als Beschwörungszauber einsetzt.

fe machen extrem viel Spaß. Das liegt sowohl an der flotten Steuerung als auch an sympathischen Helden und phantasievollen Magie-Einlagen. So zückt Musikus Poco schon mal die Pauke und trommelt den Helden neuen Mut zu. Doch nach etwa zehn Stunden ist der erste Teil bereits vorbei: Er ist nicht mehr als ein Vorgeschmack auf das Highlight der Box, ”Arc the Lad 2”. Wo Teil 1 einen Weichspüler-Schwierigkeitsgrad, simple Story und geringen Tiefgang bietet, zieht die Fortsetzung alle Register: Nach dem Übernehmen Eures Spielstandes werdet Ihr in ein RPG-Abenteuer geworfen, das seinesgleichen sucht. Neben Veteran Arc ist nun der Kopfgeldjäger Elc der neue Held: Dieser hegt einen alten Groll gegen Arc, den er für die Zerstörung seines Dorfes verantwortlich macht – aber natürlich raufen sich die beiden Streithähne im Laufe des Abenteuers zusammen, um den finsteren Mächten Einhalt zu gebieten. ”Arc the Lad 2” ist ein RPG mit allen Schikanen – frei erforschbare Städte und Dungeons, der löbliche Verzicht auf Zufallskämpfe und interessante Aufgaben sowie Rätsel gefallen, das aus Teil 1 übernommene Kampfprinzip ist komplexer, aber dennoch flott und leicht zugänglich. Zusammen mit den zahlreichen Subquests und Storywendungen schießt ”Arc 2” in die luftigen Spielspaß-Höhen eines ”Final Fantasy” oder ”Grandia” empor. Auch Teil 3 ist exzellent: Wiederum könnt Ihr den Spielstand des vorigen Teils übernehmen – der Held hört nun auf den Namen Alec und die Protagonisten bewegen sich erstmals durch Polygon-Landschaften. Das Hauptgewicht bilden die schon aus dem zweiten Teil bekannten Kopfgeldjäger-Missionen – nur dass diese nicht nur zum Gelderwerb dienen, sondern auch die Geschichte vorantreiben. In ”Arc Arena” schließlich, dem letzten Spiel des Bundles, nehmt Ihr gefangene Monster Eures ”Arc 2”-Savegames und hetzt sie in einer Arena aufeinander.



Wirken die Spiele grafisch heute eher altbacken, überzeugt die Akustik: Glasklare japanische Kampfschreie und ein üppiger Soundtrack (teilweise vom Londoner Royal Philharmonic Orchestra eingespielt) verwöhnen das Ohr, dank des flotten Kampfsystems werdet Ihr Arc & Co. auch nach hundert Stunden noch nicht überdrüssig. Alleine der zweite Teil rechtfertigt eine hohe Wertung, doch zusammen mit Vorgänger, Nachfolger und Spin-Off beschert Working Designs der PSone einen mehr als würdigen RPG-Abgang. Könnt Ihr auf üppige Filmsequenzen und eitel Renderwerk verzichten, werdet Ihr für die nächsten paar Monate in Arcs Welt abtauchen – mehr RPG-Spaß fürs Geld gibt's selten. *tn*

Working Designs

steht nicht nur für gute RPGs und exorbitante Verspätungen, die Jungs aus Redding, Kalifornien, sind auch für ihre extravaganten Bonus-Dreingaben bekannt! So finden sich in der überdimensionalen Box neben den Spiele-Silberlingen eine hochinteressante "Making of"-CD und der Working-Designs-typische Krimskrams – ob Analogstick-Schoner, Memory-Card-Hülle oder Mini-Pappaufsteller der Helden, das Zeug ist ebenso cool wie nutzlos.







In ”Arc 2” verbündet Ihr Euch dank praktischer Spielstand-Übernahme mit den Helden des ersten Teils (links).

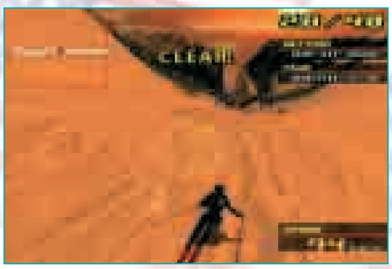


88%

SYSTEM: PSone
HERSTELLER: Working Designs
D-RELEASE: nicht geplant

Exzellent präsentierte RPG-Kollektion: Vier gute bis hervorragende Rollenspiele werden Euch für Monate ans Pad fesseln.

Alpine Racer 3





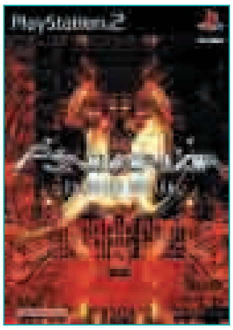
Während Ihr in normalen Abfahrten mit einem oder drei Gegnern zu kämpfen habt, seid Ihr bei der Wedelei durch die Slalomtore im Sonnenuntergang (oben) alleine unterwegs.

Skurriles aus dem Hause Namco: Spielhallenbesucher kennen die ungewohnten "Alpine Racer"-Automaten, bei denen der Bildschirmsportler durch elegante Schwünge auf einer seitlich schwingenden, kleinen Plattform kontrolliert wurde. Teil 3 der Reihe wird nun erstmals auch für Wohnzimmer-Skifahrer auf die PS2 umgesetzt und mit zusätzlichen Spielmodi aufgepeppt.
Vor dem Start wählt Ihr Euren bevorzugten Athleten nach den Gesichtspunkten Tempo, Kurvenfahrt und Kraft, vom japanischen Schulmädel über ein französisches Partyhäschen bis zum coolen Rapper sind einige Klischees vertreten. Danach greift Ihr Euch ein paar Ski oder ein Snowboard und geht auf die Piste.
Im Zeitrennen macht Ihr Euch mit der Kursführung vertraut, denn neben den üblichen Gefahren wie engen Kurven und im Weg stehenden Bäumen überraschen Euch teilweise auch ungewohnte Hindernisse wie eine plötzlich abgehende Lawine oder entgegenkommende Züge beim Durchfahren eines Tunnels. Danach geht's beim Crossrennen gegen drei Konkurrenten, beim Slalom solo durch einen abgesteckten Kurs oder in die große Meisterschaft: Hier kämpft Ihr Euch über acht Runden im Duell zum Finale, das auf einer "SSX"-artigen Zukunftspiste stattfindet. Vom gewonnenen Preisgeld gönnt Ihr Euch dann neue Ausrüstung und Klamotten.
Leider ist das Ganze altbacken und detailarm inszeniert, zudem lässt die Abwechslung (lediglich drei Berge mit kleineren Varianten) zu wünschen übrig. Die Abfahrten fallen viel zu simpel aus, zumal Eure Gegner gerne mal einen plötzlichen Temposchub aus dem Hut zaubern. Da hilft auch die gute Aufmachung nur bedingt, mit "Alpine Racer 3" kann Namco selbst künftige Olympiasieger nur kurzzeitig motivieren. *us*



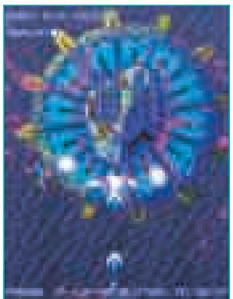
Im Splitscreen kämpft Ihr mit Übersichtsproblemen: Durch die nahen Nebelwände fällt die Orientierung schwer.

Psyvariar



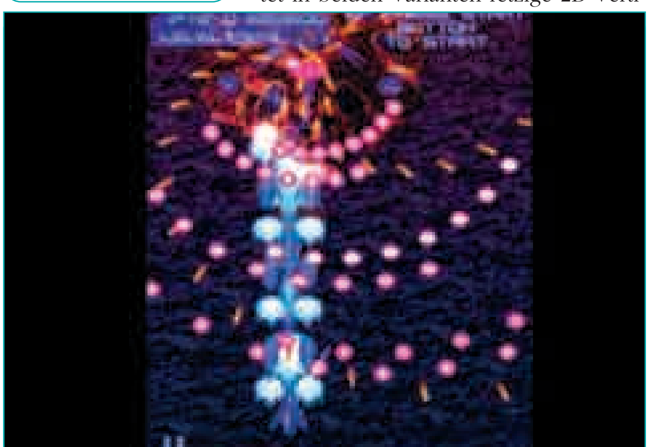
Shooter Deluxe:

Japaner haben nun mal Sinn für Spezialeditionen – von "Psyvariar" kann man im gut sortierten Import-Handel nicht nur den gewöhnlichen Silberling kaufen, zwei Spezialausgaben reizen zu überhöhten Geldausgaben. Die eine Box enthält eine Musik-CD als Beigabe, in der 'Special DVD Edition' findet Ihr eine Film-DVD, auf der Shooter-Strategien erläutert werden.



In den Optionen dürft Ihr auch auf seitliches Vollbild stellen – allerdings müsst Ihr dann den Fernseher drehen.

Die Taito-Automaten "Psyvariar" und "Psyvariar Revision" raubten bereits Shooter-erfahrenen Japanern den letzten Nerv, nun dürfen auch Import-PS2-Besitzer munter Schweißperlen auf der Stirn absondern. Die zwei Spielhallengeräte befinden sich in feiner Umsetzung auf einem Silberling, gerade technisch machen beide Versionen des furiosen Weltraumgeballers eine hervorragende Figur: Ganz selten erlebt Ihr ein leichtes Stocken der Bildrate – auch bei hunderten Geschossen gleichzeitig, die von feindlichen Schiffen auf Euren Kampfraumer losgelassen werden. "Psyvariar" bietet in beiden Varianten fetzige 2D-Vertikal-Shooter-Kost, die von gewohnten Genre-Vertretern in einigen Punkten abweicht. So sammelt Ihr keine Extrawaffen ein – das Aufrüsten Eurer Wumme geschieht nach einer jeweils bestimmten Zahl an Abschüssen automatisch. Zudem bekommt Ihr für besonders knappes Ausweichen Bonuspunkte spendiert: Schrammen dicke Energiekugeln oder feine Laserschüsse knapp an Euch vorbei, erhöht sich Euer 'Buzz'-Zähler, der nach Abschluss eines Levels zu Eurem Konto addiert wird.
Die flotte Action gefällt optisch und akustisch, dennoch werden nur Shoot'em-Up-Profis den Kauf nicht bereuen: Zum einen sind die beiden sich ähnelnden Versionen mit je sechs (verzweigenden) Levels mager an Umfang, zum anderen gestalten sich die Angriffswellen oft unmenschlich schwer. *sf*



Hier seht Ihr eine der billigeren Geschoss-Kaskaden: Dreht der Endboss richtig auf, bleibt Euch nur noch das Auslösen einer Smart Bomb.

Spielspaß 65%



SYSTEM: PS2
HERSTELLER: Success
D-RELEASE: nicht geplant

Knallhartes Shoot'em-Up nach Automaten-Vorbild: Grafisch gelungen, aber viel zu kurz und unfair.

AB 12

Spielspaß 59%



SYSTEM: PS2
HERSTELLER: Namco
D-RELEASE: nicht bekannt

Ohne die Spielhallenhardware nur halb so spaßig: Fade Automatenumsetzung mit biederer Optik und wenig Abwechslung.

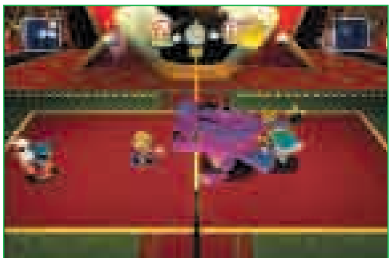
AB 6

Klonoa Beach Volley




Ansichtssache: Die besonders kräftige Spezialattacke wird durch Lichteffekte veredelt (links), von spektakulären Spielzügen gibt's gelegentlich eine Wiederholung (rechts).

Namco hat ein Faible für Ungewöhnliches: Statt das Knuddelkätzchen Klonoa auf ein weiteres Jump'n'Run-Abenteuer zu schicken, darf es zum PSone-Abschied zu einer entspannenden Runde Beach-Volleyball ran. Die offiziellen Regeln wurden dabei weitgehend beibehalten: Beidseitig des Netzes bilden je zwei Spieler Teams, die den Ball nach spätestens drei Kontakten möglichst so in die andere Spielfeldhälfte befördern, dass ihn die Kontrahenten nicht mehr



Dem dicken lila Lümmel begegnet Ihr im Story-Modus: An ihm kommt so leicht kein Ball vorbei.

erreichen. Wer auf diese Weise zuerst zehn Punkte erzielt hat (im Gegensatz zum 'ernsten' Volleyball ist es dabei egal, ob Ihr Aufschlag habt oder nicht), gewinnt den Satz und darf gegen das nächste Duo ran.
Baggern, pritschen und schmettern erledigt Ihr mit einfachem Knopfdruck, mit den Richtungstasten visiert Ihr ein Eck des Spielfelds an – damit die verteidigende Mannschaft eine Chance hat, wird die Zielstelle durch ein Kreuz markiert. Schafft Ihr es, durch mehrfaches Punkten an verschiedenen Stellen ähnlich Tic-Tac-Toe eine Reihe zu markieren, könnt Ihr außerdem einen wuchtigen Angriff versuchen: Ist dieser erfolgreich, werden die Kontrahenten durch die Luft gewirbelt und Ihr bekommt mindestens doppelt so viele Punkte gutgeschrieben.
Technisch erreicht "Klonoa Beach Volley" gehobenes Niveau: Die quietschbunte Grafik gefällt mit den niedlichen Polygonhelden und an den Hüpfspielabenteuern orientierten Spielfeldern,



Als besonderer Gag könnt Ihr bei "Klonoa Beach Volley" zu viert mit nur zwei Pads spielen – jedes Team teilt sich einen Controller.

auch die meist sphärisch angehauchten Melodien klingen nach wie vor bezaubernd. Wer seiner PSone zum Abschied noch einen herzigen Titel gönnen will, greift bedenkenlos zu. *us*

Spielspaß 72%

SYSTEM: *PSone*
HERSTELLER: *Namco*
D-RELEASE: *nicht geplant*

Schnuckliges Volleyball in liebevoller Niedlich-Aufmachung: Nicht sonderlich tiefgründig, aber spielerisch gelungen.

AB 6

Klonoa kommt rum: *Neben seinen eigenen Hüpfspielabenteuern ist das sympathische Schlappohr auch in einigen Namco-Produkten vertreten, wo man ihn gar nicht erwarten würde: So taucht er als freispielbarer Gastfahrer bei den "MotoGP"-Titeln ebenso auf wie als versteckter Bonuscharakter im links getesteten "Alpine Racer 3".*

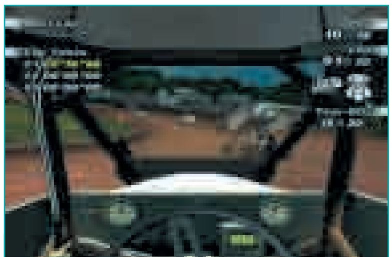
World of Outlaws

Kaum zu glauben: Zwar gibt es auf der PS2 endlos viele Autorennen inklusive bergeweise F1- und NASCAR-Simulationen, aber Infogrames hat tatsächlich noch eine Vehikelsorte gefunden, die bislang kaum jemand gespielt



Jetzt aber besser mal eine Schicht vom Visier abreißen: Die staubige Piste verschlechtert laufend Eure Sicht, dummerweise dürft Ihr nicht beliebig oft für klaren Blick sorgen.

haben dürfte – Sprint Cars.
Bei "World of Outlaws" schlüpft Ihr hinter das Steuer von asymmetrisch gestalteten Buggies: Da Ihr nur auf linksgerichteten Ovalen unterwegs seid, ist zur Optimierung des Fahr- und Driftverhaltens das linke Vorderrad kleiner, zudem sind dicke Spoiler auf das Dach montiert.
Je nach Spiel-Modus saust Ihr mit bis zu 24 CPU-Gegnern in Einzelrennen um die Wette oder arbeitet Euch in einer Karriere nach oben: Dabei müsst Ihr nicht nur gute Platzierungen einfahren, sondern Euch auch um die geschäftliche Seite wie Sponsorensuche, Rennplanorganisation und Fahrzeugkauf bzw. Reparatur kümmern.
Die zwölf Kurse ähneln sich zwangsläufig bis auf kleine Details, immerhin sorgen verschiedene Tageszeiten und spektakuläre Unfälle für optische Abwechslung. Als netter Gag wird zudem Euer Visier im Lauf des Rennens immer dreckiger und muss regelmäßig gesäubert werden.
Leider gestaltet sich die Raserei auf Dauer etwas eintönig, zudem müsst Ihr bei hohem Fahrzeugaufkommen deutliche Bildraten-Einbrüche hinnehmen. Dennoch lohnt sich ein Blick, besonders wenn Ihr mal Abwechslung vom Formel-Allerlei sucht. *us*



In der flotten Cockpit-Ansicht erkennt Ihr erst, wie eng die flitzenden Gitterkäfige wirklich gebaut sind.

Spielspaß 66%

SYSTEM: *PS2*
HERSTELLER: *Infogrames*
D-RELEASE: *nicht bekannt*

Rennspielspaß für Ovalsüchtige: Technisch zwar nicht sonderlich spannend, aber für Fans der etwas anderen Autos unterhaltsam.

AB 12

Underwater Unit



Sieht nicht nur hübsch aus, sondern ist auch ungemein praktisch: Dank Sonar-Pings erkennt Ihr Gegner, Schätze und Einsatzziele deutlich besser.

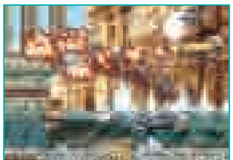




Vor dem Einsatz erfahrt Ihr im Briefing (kleines Bild) Euer Einsatzziel, danach geht's auf die Jagd: In einem engen Höhlensystem wie hier sind gegnerische Torpedos besonders gefährlich.

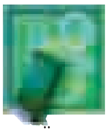
Der japanische Hersteller Irem

hat besonders bei Spielhallen-Veteranen einen guten Namen: Zwischen 1987 und 1992 entwickelten die Asiaten mit der "R-Type"-Serie einen der wichtigsten Klassiker im Weltraumshooter-Genre.

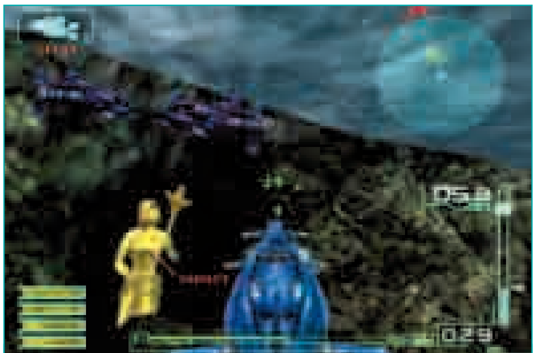


Macht Eure Gegner nass: Das Bitmap-Spektakel "In the Hunt" erschien auch auf PSone und Saturn.

Kurz darauf folgte noch die feuchte Ballerei "In The Hunt", bevor der Konzern Pleite machte und erst vor wenigen Jahren mit PSone-Veröffentlichungen der beiden ersten "R-Type"-Teile sowie der "Delta"-Neuauflage wieder aus der Versenkung auftauchte.



In "Underwater Unit" taucht Ihr nicht wie beim Bitmap-Vorbild "In the Hunt" wild ballernd durch bunte Pixelgewässer, sondern seid in modernen 3D-Polygon-Ozeanen unterwegs und müsst recht bedächtig vorgehen. Als Speerspitze einer futuristischen Rebellentruppe besitzt Ihr nämlich nur ein unterlegenes U-Boot, dass sich gegen eine feindliche Übermacht erwehren muss. Neben einem Bordlaser verfügt Ihr über einen unendlichen Vorrat an durchschlagskräftigeren Torpedos, deren Verwendung allerdings zwei Haken hat: Zum einen dauert es eine Weile, bis die Zielerfassung Eure potenziellen Opfer aufschaltet, zum anderen müssen die Geschützrohre nach Abschuss erst wieder geflutet werden, bevor nachgeladen werden kann. Habt Ihr also Eure Salve verballert, seid Ihr kurzfristig relativ wehrlos. In der Basis könnt Ihr Euer U-Boot zwar mit verbesserten Waffen und Spezialitäten wie Tarngeschossen oder Wasserminen aufrüsten, doch dafür braucht Ihr natürlich Geld. Das verdient Ihr durch das erfolgreiche Erfüllen einer Mission und durch das Aufspüren von versunkenen Schätzen. Dabei hilft Euch das Sonar, mit dem Ihr auf Knopfdruck in den dunklen Gewässern nicht nur Feinde leichter erkennt, sondern auch in Geröllformationen versteckte Wertgegenstände entdeckt.



Diese Statue sollt Ihr aus dem Geröll rausschießen, allerdings lenken Euch feindliche U-Boote mit Angriffen ab.

Die 13 Missionen führen Euch durch grafisch angenehm abwechslungsreich ausgefallene Ozeane und fordern Euch ein breites Spektrum an Aufgaben ab: Mal sollt Ihr einfach bestimmte Ziele eliminieren, mal ist Euer Auftrag, ein verschüttetes Relikt freizulegen oder einen verunglückten Kampfgenossen zu befreien – gelegentlich müsst Ihr sogar an die Wasseroberfläche auftauchen und Euch dort mit Geschütztürmen und Helikoptern auseinandersetzen. Für besonderen Nervenkitzel sorgen zudem harte Gefechte mit Endgegnern wie Kampfschiffen und U-Booten, deren wuchtiges Äußeres schon mal mehrere Bildschirme auf eimal füllen kann.

Zwar bleiben Euch ein paar Feinheiten in den japanischen Menüs verborgen, doch insgesamt ist "Underwater Unit" ohne größere Einschränkungen spielbar: Die dezent unspektakuläre, aber sehr stimmige Optik versetzt Euch gelungen in die Meerestiefen und kommt nur selten ins Stottern. Zu meckern gibt es wenig: Nur wenn Euer bulliges Vehikel machmal die Sicht blockiert und wegen der etwas trägen Kontrolle besonders in engen Passagen nicht schnell genug reagiert, kommt kurzzeitig Frust auf. Wer Abwechslung vom sonst üblichen, hektischen Actionalltag sucht, sollte eine Probe-Tauchfahrt mit "Underwater Unit" wagen. *us*





Echt dicke Dinger: Die Endgegner über und unter der Wasseroberfläche sind gewaltig und mit massenhaft Waffen vollgepackt.

Spielspaß 78%

SYSTEM	PS2
HERSTELLER	Irem
BRD-RELEASE	nicht geplant

Gut aussehende Unterwasser-Ballerei mit dicken Obermotzen, dank leichtem strategischen Einschlag sogar mit etwas Tiefgang.

AB 12

SO WERTEN DIE EXPERTEN

"Geklonte Helden"

Seien wir doch mal ehrlich: Die erste "Star Wars"-Trilogie war viel besser. Welchen Episode-4-bis-6-Charakter haben die MAN!ACs in ihrer Jugend verehrt?

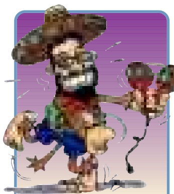


Colin spielt:

1. Medal of Honor Frontline – PS2
2. Resident Evil – NGC
3. Final Fantasy 10 – PS2

...und verehrte

Jabba the Hut, weil dessen faul-verfressenes Despotendasein meiner Idealvorstellung vom Leben recht nahe kam.



Ulrich spielt:

1. Dance Dance Rev. Konamix – PSone
2. Test Drive Overdrive – PS2
3. Hot Shots Golf 3 – PS2

...und verehrte

R2-D2, weil er mit minimalistischer Mimik und kargem Wortschatz der Vorläufer aller Actionmimen war.

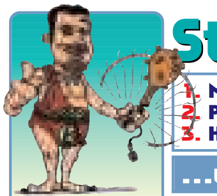


David spielt:

1. Dark Age of Camelot – PC
2. Medal of Honor Frontline – PS2
3. Final Fantasy 10 – PS2

...und verehrte

Chewbacca, weil er der einzige Held der Galaxis ist, der haarigere Augenbrauen hat als ich.

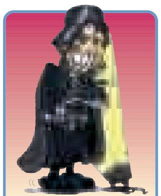


Stephan spielt:

1. Medal of Honor Frontline – PS2
2. Pikmin – NGC
3. Heroes of Might & Magic 4 – PC

...und verehrte

Han Solo, weil sein bester Mitarbeiter nicht so viel redete und er zum Schluss die Prinzessin abbekam.



Olli spielt:

1. Pikmin – NGC
2. Medal of Honor Frontline – PS2
3. V-Rally 3 – PS2

...und verehrte

Luke Skywalker. Er gab sich zwar nicht ganz so cool wie Han Solo, dafür war er ein echter Jedi-Ritter!



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



pDen besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?



ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

1. Dolby-Surround-Akustik
2. Mausunterstützung
3. 60-Hertz-Modus (Dreamcast, PS2)
4. Anzahl der CDs bzw. Umfang (128) des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

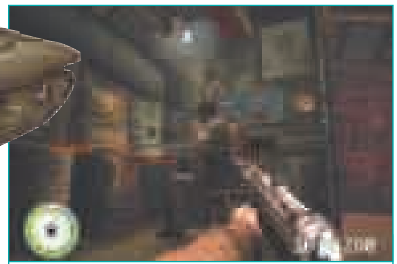
ENTWICKLER: Electronic Arts Los Angeles, USA (www.ea.com)

Medal of Honor Frontline

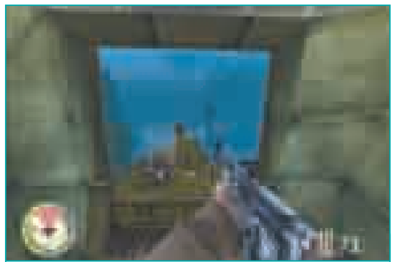




Tanz im Dauerfeuer: Die vollautomatischen Bleispritzen leisten dank hochfrequentem Kugelausstoß zwar gute Dienste, sind aufgrund des immensen Rückschlags aber nur mit einiger Übung zu meistern.



Überrascht: Wer leise vorgeht, kann so manche Patrone einsparen.



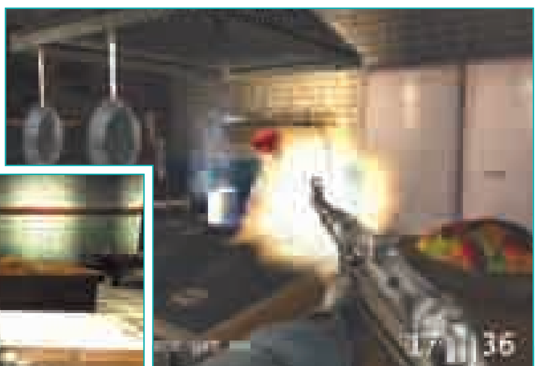
Der Fremde im Zug: Waggon für Waggon kämpft sich Jimmy durch das Dampfross.

Alle Bilder auf diesen Seiten stammen von der US-Version. Leider konnte uns EA nicht mehr rechtzeitig ein vollständig lokalisiertes PAL-Testmuster zur Verfügung stellen, weshalb wir auf die NTSC-Fassung zurückgreifen mussten. Aber keine Sorge: In einer uns gezeigten PAL-Preview-Version war von fetten schwarzen Balken nichts zu sehen, und auch die deutsche Synchronisation ertönte durchweg professionell aus den Boxen.



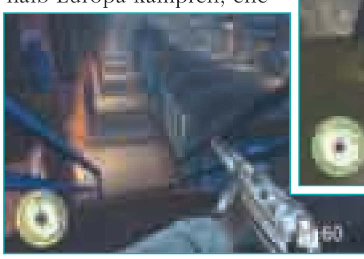
Auch wenn der Zweite Weltkrieg glücklicherweise lange vorbei ist, werden die grausigen Geschehnisse der Nazi-Diktatur immer wieder gerne als Inspirationsquelle für spannende Bildschirmabenteuer hergenommen. Besonders EAs "Medal of Honor"-Reihe setzt sich seit Jahren auf zwar äußerst rabiate, aber zumindest historisch einigermaßen korrekte Weise mit der tragischen Thematik auseinander. Und so mixt auch die PS2-exklusive "Frontline"-Epsiode Zeitgeschichte mit einer ordentlichen Prise Hollywood-reifer Fiktion zu einem spektakulären Ego-Epos.

Gegen Ende des Zweiten Weltkrieges hofft das Dritte Reich mit einer geheimnisvollen Erfindung auf die entscheidende strategische Wende. Im Stillen arbeiten Hitlers fähigste Wissenschaftler an einem neuartigen Flugzeugtyp, welcher die Allierten-Überlegenheit zunichte machen könnte. Doch bald kriegen die Streitmächte der Freiheit Wind von den perfiden Plänen des verachtungswürdigen Diktators und schicken mit Jimmy Patterson, dem Helden des indizierten Serien-Erstlings, ihren besten Mann auf Sabotagereise ins Reich des Terrors. Aber der Weg zu den Fertigungsanlagen im mitteldeutschen Gotha ist weit, entsprechend muss sich Patterson in 19 Einzelmissionen zunächst durch halb Europa kämpfen, ehe sein verantwortungsvoller Spezial-Auftrag erfüllt werden kann.



Running Gag: Dem dickbäuchigen Chefkoch begegnet Ihr mehrmals, standesgemäß wirft der Küchenmeister mit Messern nach Euch.



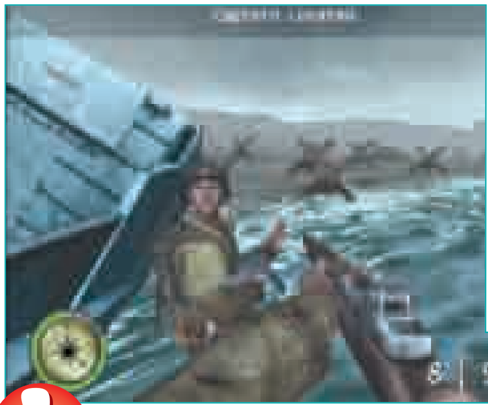


Frontkämpfer

Eure Mission startet passend zum Veröffentlichungstermin des Spiels am 6. Juni, dem sogenannten 'D-Day', dem Meisterregisseur Steven Spielberg mit "Der Soldat James Ryan" ein eindrucksvolles filmisches Denkmal setzte. Wie in der knallharten Eingangssequenz des Hollywoodstreifens findet sich auch Patterson zu Beginn in einem Landungsboot der Allierten wieder, welches gerade in Anfahrt auf die besetzte Normandie-Küste ist. Und kaum am französischen Sandstrand angelegt, bricht auch schon die Hölle los. In brillantem Surround-Sound pfeifen Euch die Feindesgeschosse um die Ohren, wuchtige Granatdetonationen reißen Eure Kameraden in den virtuellen Tod. Die Infiltration der deutschen Geschützbunker stellt dann auch Eure erste Mission dar, welche ähnlich den Vorgängern nochmals in mehrere Kleinaufträge unterteilt ist. Zunächst gilt es, den nachrückenden Truppen Feuerschutz zu geben, anschließend helft Ihr dem Dynamitexperten die



Drinnen und draußen: Die abwechslungsreichen Settings sind größtenteils prächtig anzuschauen.





Während bei der Normandie-Landung dank tollem Surround-Sound die Boxen beben (links), sind die spannenden Undercover-Einsätze stiller.

PRÄSENTIERT DAS GEWEHR: Für Ego-Shooter-Experten und Fans des Vorgängers ist der erste 128-Bit-Auftritt von "Medal of Honor" eine wahre Offenbarung. Kaum zu glauben, was die Enwickler technisch so alles aus der PS2 rausholen. Brillante Texturierung, tolle Effekte, grandios animierte Nazi-Schergen und nur ganz kleine Ruckler: Optisch ist EAs Ballerorgie eine absolute Augenweide. Der brachiale Surround-Sound lässt – wenn Ihr eine entsprechende Anlage habt – die Wände in der Nachbarschaft wackeln. Eines sollte aber jedem klar sein: Das Weltkriegsszenario lebt von seiner nervenzerfetzenden Spannung und wartet deshalb leider mit einem Schwierigkeitsgrad auf, der Einsteiger durch die Frusthölle schickt. Auf die Implementierung einer Schnellspeicher-Funktion wurde absichtlich verzichtet, um die erdrückende Atmosphäre aufrecht zu erhalten. Wer sich trotzdem durchbeißt, wird vor allem in den späteren Missionen mit immer abwechslungsreicheren Aufträgen belohnt. Mangels Multiplayer-Modi kommen nur Solisten auf ihre Kosten, was aber locker zu verschmerzen ist.

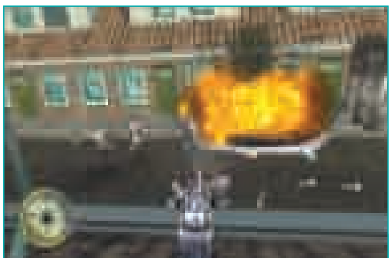


Stephan Freundorfer

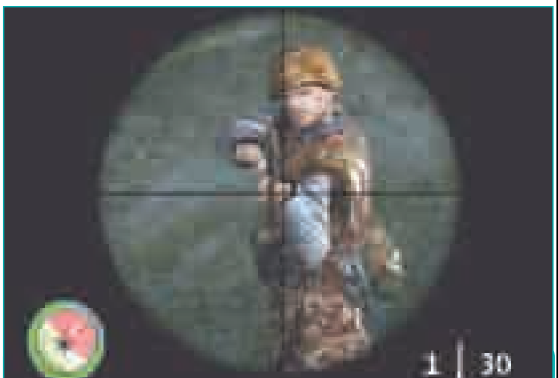
Stacheldrahtbarrikaden freizusprengen; dann nehmt Ihr von einem stationären MG aus feindliche Geschütznester unter Beschuss, bevor Ihr letztendlich die vollbesetzten Bunkeranlagen betretet. Via Start-Taste könnt Ihr Euch jederzeit über den Status Eurer Mission informieren, ein Druck auf den Select-Button gibt Euch zusätzliche Hinweise, wie z.B. die Himmelsrichtung des nächsten Ziels oder Tipps zur effektivsten Vorgehensweise. Auf Rücksetzpunkte oder Zwischenspeichermöglichkeiten haben die Entwickler allerdings verzichtet. Falls Ihr ins Gras beißt, müsst Ihr den gesamten Einsatz nochmal von vorne beginnen.
Genre-üblich geht's in "Medal of Honor Frontline" vorrangig ums Ballern, was allerdings dermaßen abwechslungsreich inszeniert ist, dass Langeweile so schnell garantiert nicht aufkommt. Nach Eurem Einsatz an Frankreichs Küsten etwa metzelt Ihr im Inneren eines deutschen U-Boots die Besatzung nieder, sabotiert nach dem Einlaufen in den Hafen die streng bewachte Fabrikationsstätte der stählernen Unterwasser-Kolosse und legt später im niederländischen Flachland mit explosiver Unterstützung eines Sprengmeisters eine Reihe Kettenpanzer lahm. In bester "MoH"-Tradition wechseln sich dabei offensive Feuergefechte mit nervenzerrenden Schleicheinsätzen ab. Mal stürmt Ihr mit der Schrotflinte im Anschlag berserkerartig durch ein Nazi-Anwesen, ein anderes Mal legt Ihr per stationärem Flakgeschütz auf anstürmende Feindtruppen an oder liefert Euch spannende Stellungskämpfe mit gut versteckten Heckenschützen. Und auch die beliebten Infiltrationseinlagen dürfen natürlich nicht fehlen: In eine deutsche Offiziers-Uniform gehüllt entfacht Ihr beispielsweise Streit in einer verrauchten Soldaten-Kneipe oder verschafft Euch Zutritt in eine Fascho-Villa.



Über mangelnde Abwechslung können PS2-Soldaten nicht klagen: Hier eskortiert Ihr einen verbündeten Sprengmeister...



...während Ihr hier mit einem stationären MG die Feindesschar auf einem kompletten Straßenzug unter Beschuss nehmt.



Mit dem Scharfschützengewehr nehmt Ihr in aller Ruhe die Schwachstellen des gegnerischen Soldaten aufs Korn.

ANDERE VERSIONEN

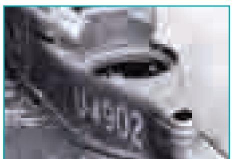
Der PSone Vorgänger "Medal of Honor Underground" wurde in MAN!AC 12/2000 mit 89% Spielspaß bewertet (Abwertung auf 87%).



Auch Feinde laden nach: Wenn Hitlers Einheiten hektisch die Magazine wechseln, bieten sie das beste Ziel – auch Ihr solltet stets mit voller Wumme durch die Pampa streifen.


Panzerschreck: Das mächtige Raketenrohr ist zwar recht schwer zu bedienen, bietet aber verheerende Feuerkraft.

***Während in den** englischen Versionen die nationalsozialistischen Feinde realitätsgetreu Deutsch und Eure Verbündeten Englisch sprechen, wird in der hiesigen PAL-Fassung durchweg Deutsch geredet. Eigentlich schade, fördert die Bilingualität doch nicht nur die Atmosphäre, sondern kommt auch noch der Spielbarkeit zu Gute. Die vielseitigen Kommentare machen zwar nicht immer Sinn, zumindest wisst Ihr aber, dass sich Feinde in der Nähe befinden, wenn Euch teutonisches Gebrabbel in die Ohren dringt…*


Wochenschau-ähnliche Schwarz-Weiß-Collagen führen Euch in die Missionen ein

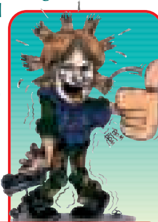
All die schönen Ballermänner

Wie es sich für einen zünftigen Ego-Shooter geziemt, hat Entwickler Electronic Arts natürlich auch für eine anständige Waffenkammer gesorgt. Dem historischen Kontext getreu macht Ihr dem Nazi-Pack mit Sturmgewehr und knatterndem MG, handlicher Halbautomatik und Schrotflinte den Garaus. Für ruhigere Einsätze empfiehlt sich der Einsatz von schallgedämpften Pistolen oder zoomfähigen Sniper-Gewehren. Für besonders grobe Zerstörung wiederum greift Ihr zu diversen Granaten-Varianten oder schultert kurzerhand die allmächtige Panzerfaust. Wie oben bereits beschrieben, kann sich Patterson auch das stationäre Todbringerarsenal des Feindes zunutze machen. Habt Ihr einmal Flak- oder Straßengeschütz ergattert, müsst Ihr Euch um Munitionsnachschub keine Sorgen machen, selbst wenn Dutzende mordlüsterner Digi-Germanen gleichzeitig auf Euch einstürmen.

Fit für den Feind

Natürlich nützt auch das umfangreichste Arsenal an Bleipusten nur wenig, wenn man nicht damit umgehen kann. Glücklicherweise beherrscht Jimmy Patterson alle wichtigen Manöver des First-Person-Shooter-Genres. PS2-üblich steuert Ihr mit dem linken Analogstick die Laufrichtung Eures Kriegshelden, das rechte Pendant kontrolliert den Blickwinkel. Niedrige Hindernisse überspringt Ihr via Dreieck-Taste und mit Druck auf L2 geht Euer Alter Ego in die Knie. Natürlich ist Patterson auch manuelles Zielen (mit R1) und umsichtiges Hervorlugen hinter Häuserwänden nicht fremd – "Perfect Dark" lässt grüßen.
Warum Ihr das vielseitige Bewegungsrepertoire auch dringend drauf haben solltet, wird Euch bereits in den ersten Einsätzen klar. Die deutsche Wehrmacht ist (größtenteils zumindest) mit einer ausgeschlafenen künstlichen Intelligenz gesegnet. Nur selten rennen die Polygon-Bösewichte schnurstracks auf Euch zu, meist suchen Hitlers Frontschweine hinter jeder Deckung bietenden Barrikade – ob Holzkiste, Mauer oder Straßenlaterne – Zuflucht, werfen sich flach auf den Boden, um ein möglichst kleines Ziel zu bieten oder ziehen sich bis zum Eintreffen von Verstärkung erst einmal zurück. Selbst von Euch geworfene Handgranaten schmeißen die bösen Buben gerne postwendend dem Absender zurück. Ein Segen, dass Patterson regelmäßig auf Patronen-Schachteln und unterschiedlich stark wirksame Medi-Paks trifft. Denn selbst wenn Ihr zu Beginn die leichteste von drei Schwierigkeitsstufen wählt, dürfte Euch der PS2-Krieg stählerne Nerven und eiserne Kondition abfordern. *cg*

"HALF LIFE" (DT.) UND "HALO" WAREN GESTERN, die neue Ego-Shooter-Referenz heißt "Medal of Honor Frontline". Gigantische Level mit grandioser Weitsicht und perfektem Anti-Aliasing, eine dramatische Orchester-Musikuntermalung und Soundeffekte, wie Ihr sie knackiger und realistischer noch in keinem Videospiel gehört habt, machen EAs hartes Action-Inferno zu einem präsentationstechnischen Ausnahmetitel. Auch spielerisch lässt das Epos mit ebenso abwechslungsreichen wie anspruchsvollen Aufträgen keine Langeweile aufkommen. Kurzum: Wer auch nur ein kleines Faible für das Genre übrig und mit der zwiespältigen Thematik keine Probleme hat, muss sich "MoH Frontline" zulegen. Und dabei ist das Ganze nicht mal übermäßig brutal, auf Blutfontänen oder fliegende Körperteile haben die Entwickler nämlich verzichtet. Dass die Kollisionsabfrage ab und an mal spinnt, ist zu verschmerzen, die knausrige Speicherfunktion verhindert aber den Sprung in höhere Wertungsregionen: Wenn man gegen Ende einer knapp 45-minütigen Mission draufgeht und nochmal ganz von vorn beginnen muss, sind Wutanfälle vorprogrammiert.


Colin Gäbel

HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 89% SOUND: 91%

Spielspaß **89%**



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Die neue Ego-Shooter-Referenz: Ungemein atmosphärisches Weltkriegsspektakel mit Hammer-Optik und brillantem Sound.

AB 18



Praktisch: Der rote Indikator unten links gibt nicht nur Euren Gesundheitszustand an, sondern zeigt auch, aus welcher Richtung das just kassierte Projektil abgefeuert wurde.



ENTWICKLER: Nintendo, Japan (www.gamecube.de)

Pikmin



Pillenschlepper: Die Nummer auf dem Objekt signalisiert die notwendige Zahl an Pikmin, um das Teil zu bewegen.



Ein hartes Stück Arbeit: Nur mit einer Armee der putzigen Pflanzenwesen habt Ihr eine Chance, alle verlorenen Raumschiffteile zu finden und von dem Planeten zu fliehen.

Pflanzenkunde: ***Die Pikmin kommen in drei unterschiedlichen Farbvarianten vor (rot, gelb, blau), was auf ihre speziellen Fähigkeiten schließen lässt. Zudem treten die Geschöpfe in drei Evolutionsstufen auf (Blatt, Knospe, Blüte), was Euch deren Stärke und Schnelligkeit signalisiert.***





Das Erforschen des Weltraums ist eine gefährliche Angelegenheit – dies muss auch Captain Olimar feststellen, als seine Rakete von einem Meteoriten getroffen wird. Trotz des beträchtlichen Schadens gelingt es dem knollnasigen Piloten, das Vehikel auf einem Planeten notzulanden. Doch bei dem unsanften Aufsetzer verliert das Raumschiff wichtige Bauteile, ohne die ein Verlassen des Trabanten unmöglich ist – satte 30 Apparate wie z.B. der Hauptantrieb, der Pilotensitz und der Anti-Dioxin-Filter liegen verstreut auf der Oberfläche des fremden Planeten herum. Und Euer Sauerstoffvorrat reicht gerade mal für 30 Tage: Entweder Ihr findet die Raumschiffteile oder... darüber wollt Ihr Euch erstmal keine Gedanken machen.

Allein in der Fremde

Bei Euren ersten Schritten staunt Ihr nicht schlecht über die Flora des Trabanten: Übermannsgroß ragen Grashalme empor, Nessel-artige Gewächse erreichen die Höhe von Bäumen und vermoderte Baumstümpfe haben die Ausmaße eines Fußballfelds. Die vielfältige Fauna ist nicht minder beeindruckend: Der frisch geschlüpfte Nachwuchs einer Käferfamilie bringt locker das Dreifache von Captain Olimar auf die Waage und die erwachsenen Exemplare erscheinen Euch wie Dinos aus vergangenen Zeiten. Obskure Wesen wie feuerspuckende Elefanten, Giftsporen verströmende Riesenpilze und dickbäuchige Froschgeschöpfe sind weitere Vertreter der vielfältigen Lebensgemeinschaften – wie sollt Ihr in dieser fremdartigen Umgebung ohne Hilfe an die fehlenden Raumschiffteile rankommen?

Bunte Helferlein

Auf Eurer Erkundungstour stoßt Ihr schon nach kurzer Zeit auf ein zwiebelähnliches, rotes Gebilde, das bei Berührung plötzlich drei Stelzen ausfährt und einen Pflanzensamen ausspuckt. Neugierig wie Ihr nun mal seid, zieht Ihr an dem frisch gewachsenen Blatt und blickt völlig überrascht in zwei große Augen – vor Euch steht ein Pflanzenwesen, das Ihr, angelehnt an Euer Lieblingsessen, auf den Namen ‘Pikmin’ tauft. Doch damit nicht genug: Der putzige Wichtel stellt sich bedingungslos unter Euer Kommando und folgt Euch auf

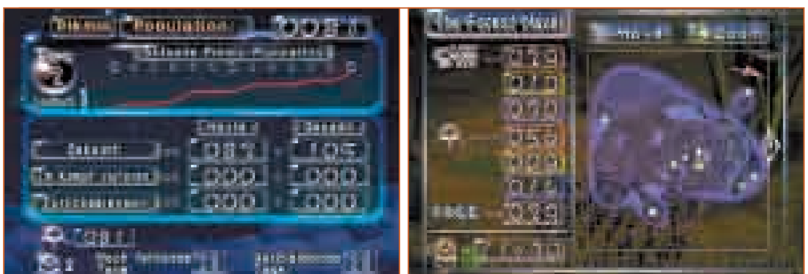
BEREITS IN DER JAPANISCHEN FASSUNG machte Nintendos Vorgarten-Expedition trotz Sprachbarriere mächtig Laune, in der verständlichen PAL-Version offenbart das skurrile Spektakel noch mehr Spaßpotenzial. GeradeTaktik-Muffel sollten sich Miyamotos Meisterwerk einmal genauer ansehen, denn obwohl Euch ”Pikmin” diverse Lösungswege und massig Freiraum bietet, ist das Ganze BigN-typisch wunderbar leichtgängig zu handhaben, der perfekten Steuerung und der Übersichtlichkeit aller Elemente sei Dank. Schade nur, dass die Gemüsezucht schnell durchgezockt ist, zu gerne würde man die kulleräugigen Pflänzlinge durch weitere Szenarien geleiten. Wegen fehlendem 60Hertz-Modus gibt’s zudem Mini-Balken und dezentes Ruckeln bei einigen Kameraschwenks.



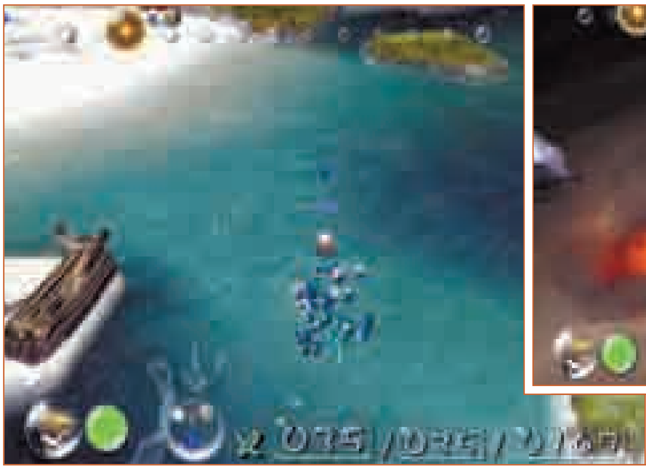
Colin Gäbel



Die hereinbrechende Nacht ist für Olimar und seine bunten Helferlein zu gefährlich – also zurück zur Basis und ab in den Weltraum!



Nach jedem Tag informiert Euch eine Statistik über die aktuelle Pikmin-Population, noch fehlende Teile und verbleibende Tage (links). Auf der Karte sind Raketenstücke als Sterne markiert.





Unterschiedliche Begabungen: Während die blauen Pikmin unbeschadet durch's Wasser stapfen (links), widerstehen rote dem Feuer.

Schritt und Tritt. Nicht weit von der Basis entfernt stoßt Ihr auf eine Blume mit einer seltsamen Blüte. Euer neuer Freund schlägt kurzerhand die Pflanze um, übrig bleibt eine rote Pille mit einer Eins auf der Oberfläche. Wieder dirigiert Ihr den Pikmin auf das Objekt und siehe da, der Kleine schleppt es zurück zu seinem Zwiebelhaus. Die Pille wird von der Basis aufgesogen und zwei weitere Samen verlassen das dreibeinige Gebilde gen Boden. Fix ausgerupft und schon begleiten Euch drei rote Helferlein. Langsam dämmert's Euch: Mit genügend Pikmin an Eurer Seite könnt Ihr es schaffen, die fehlenden Raketenteile zu finden und zu montieren – ein erster Hoffnungsschimmer!

Nach und nach lernt Ihr, mit Euren Gefährten besser umzugehen: Auf Knopfdruck werft Ihr die Wichtel auf schlafende Feinde, kontrolliert ihre Marschroute via C-Stick oder befehlt ihnen mit dem X-Knopf zu warten. Aber die Wesen können noch mehr: Lasst sie Brücken bauen und Blockaden einreißen – Eure kleinen Freunde sind wahre Arbeitstiere. Damit nicht genug: Im Lauf des 3D-

"Pikmin 2" auf der E3 2002? ***Einige Monate nach der Japan-Veröffentlichung von "Pikmin" ließ Designer Shigeru Miyamoto gegenüber einer japanischen Zeitschrift verlauten, dass er für einen Nachfolger bereits Ideen sammle und ihn eventuell innerhalb eines halben Jahres veröffenten könne.***

Die Geistesblitze hält der "Mario"-Erfinder nach eigenen Aussagen übrigens auf Klebezetteln fest, die er an seinen Monitor pinnt.

DESIGNER-LEGENDE SHIGERU MIYAMOTO wird seinem Ruf wieder mal gerecht: "Pikmin" ist vollgestopft mit liebevollen Details, ausgestattet mit einer perfekt durchdachten Steuerung und garniert mit enormem spielerischen Freiraum – vorgegebene Lösungswege sind dem Titel ebenso fremd wie festgelegte Pfade. Zum ersten Durchspielen braucht Ihr nicht länger als knapp acht Stunden, bis Ihr jedoch eine Taktik für alle Raumschiffteile erarbeitet habt, benötigt Ihr mehrere Anläufe und Aha-Erlebnisse. Auch in puncto Optik geben sich Captain Olimar & Co. keine Blöße: An einigen Stellen wirken die Bodentexturen zwar etwas grob, dafür überzeugen die hervorragenden Animationen und die Polygon-Vegetation umso mehr. Mein Rat: Kaufen und Spaß haben!



Olimar Schultes



Auf dem letzten Landeplatz erwarten Euch die skurrilsten Wesen des "Pikmin"-Planeten. Dieses fliegende Rüsseltier bläst auf Euer buntes Gefolge ein, bis die Blütenblätter fliegen. Die Folge: Die Pikmin fallen zurück auf ihre primitivste Entwicklungsstufe.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant, die japanische Fassung wurde in MAN!AC 1/2002 ebenfalls mit 91% Spielspaß getestet.



Neben dem Schleppen von Pillen und Raketenteilen sind die Pikmin auch für andere Aufgaben zu gebrauchen: Sie schieben Kisten,...



Immer an der Wand lang: Mit Hilfe des gelben C-Sticks dirigiert Ihr Eure bunten Helfer an Gefahren vorbei.





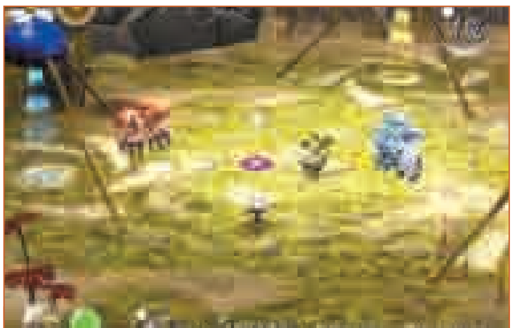
...reißen als Team Hindernisse ein (links) und bauen auf Kommando Brücken über Gewässer.

Abenteuers entdeckt Ihr noch zwei weitere Arten von Pikmin, gelbe und blaue. Schritt für Schritt erschließen sich Euch die unterschiedlichen Fähigkeiten der Wesen. Rote sind immun gegen Feuer, blaue fühlen sich im Wasser pudelwohl während die gelben Wichtel auf Befehl Sprengsätze tragen und sich dank des geringen Gewichts höher werfen lassen. Um mit der bunten Truppe gezielt agieren zu können, separieren sich die Pikmin auf Kommando in drei farbige Grüppchen. Via Pfeifbefehl greift Ihr dann beispielsweise nur blaue Helfer heraus und spaziert mit ihnen durch eine Pfütze zu einem verlorenen Raumschiffteil, während Ihr den Rest zum Einreißen eines Tores abstellt – nur wenn Ihr an verschiedenen 'Fronten' gleichzeitig agiert, habt Ihr eine Chance, nach 30 Tagen (etwa acht Stunden in realer Zeit) den Planeten zu verlassen.

Reifeprozess

Lasst Ihr frisch gesäte Pikmin länger im Boden stecken oder füttert Ihr sie mit speziellem Nektar, geschieht eine erstaunliche Veränderung: Aus den Blättern am Kopfende werden Blütenknospen, die in der nächsten Stufe zu vollen Blüten reifen (siehe Randspalte). Voll entwickelte Pikmin sind wesentlich schneller und kampfkräftiger – liebevolle Pflege zahlt sich aus!

Allerdings erschöpft sich die Fürsorge nicht nur mit dem Aufpäppeln Eurer kleinen Freunde. Sobald sich die Abenddämmerung über den Planeten senkt, schrillen bei Captain Olimar die Alarmglocken und ein Timer beginnt unerbittlich zu ticken. Jetzt heißt es schnell sein und alle Pikmin einsammeln – denn nur die Pflanzenwesen unter Eurem Kommando und die in der Basis zurückgebliebenen überstehen die Nacht: Zusammen mit Eurem bunten Gefolge düst Ihr in eine Umlaufbahn, um Euch vor gefrässigen Tieren in Sicherheit zu bringen – verloren gegangene Pikmin fallen den Unbilden des Planeten zum Opfer. *os*



Stillgestanden und aufgeteilt! Auf Tastenkommando separieren sich die Pikmin getrennt nach Farben.





Wundersame Flora: In einer Senke entdeckt Ihr fluoreszierende Pilze, die bei Berührung sanft hin- und herschwingen.

Spielspaß 91%

HERSTELLER	Nintendo
SYSTEM	Gamecube
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	84%
SOUND	76%



ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER

Einsteigerfreundliche Echtzeittaktik mit durchdachter Steuerung, liebevoller 3D-Optik und enormem Suchtpotenzial.

AB 12

ENTWICKLER: Kodiak Interactive, USA (www.thq.de)

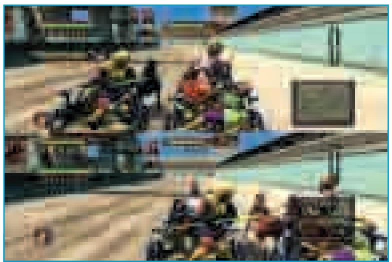
Circus Maximus



Das macht Feuer unter den Rädern: Habt Ihr ein Turbo-Extra aufgegabelt, legen Eure Gäule noch ein paar PS mehr zu (Xbox).



Das kann nicht gut gehen: Eure Kämpferamazone rollt urplötzlich ohne Steuermann herum und ist so ein leichtes Ziel für ihre Konkurrenten (Xbox).

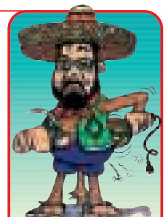


Im Splitscreen treten bis zu vier Gladiatoren an: Je nach Spielerzahl kontrolliert Ihr beide oder nur einen Wageninsassen (Xbox).

***Übung macht den Meister:** Während die meisten echten Rennen durch freies Gelände führen, absolviert Ihr Euer Training vor allem in einem kurzen Stadionrundkurs. Der wird Euch allerdings recht bald kräftig auf die Nerven gehen, denn zum einen sind die verschiedenen Hindernisse dort häufig fies platziert. Zum anderen müsst Ihr pro Übung drei Runden fehlerfrei absolvieren, was angesichts der gelegentlich etwas suspekten Kollisionsabfrage für Frust sorgt.*

Mit "Circus Maximus" von THQ wagt sich im Zuge des "Gladiator"-Erfolgs ein Sandalenspiel an den Start, das sich allerdings weniger mit Russell Crowe, sondern umso mehr mit "Ben Hur" identifiziert: Ihr tretet nämlich nicht als kämpfender Sklave in Arenen gegen Löwen und Soldaten an, sondern macht bei den traditionellen römischen Wagenrennen Karriere.
Als Novize im harten Geschäft begebt Ihr Euch am besten in das umfangreiche Training, um Euch mit der komplexen Steuerung vertraut zu machen. An Bord Eures Gespanns befinden sich ständig zwei Personen: Der Wagenlenker und ein bewaffneter Begleiter, der Euch die Konkurrenz notfalls mit Gewalt vom Leib hält. Um zu triumphieren, müsst Ihr also ständig dem Streckenverlauf folgen, Euren widerspenstigen Gäulen mit der Peitsche ein noch höheres Tempo entlocken und anbrausenden Gegnern mit dem Schwert eins auf die Rübe geben – nicht zu vergessen sind auch noch Kleinigkeiten wie die richtige Gewichtsverlagerung beider Passagiere in engen Kurven, damit Euer Gespann nicht in der Hektik umkippt. Wer sich das alles nicht zutraut, greift alternativ zur Memmen-Option und lässt sich vom Computer pilotieren. Zum Glück habt Ihr nicht nur laufend gegen die üble Steuerung zu kämpfen, gelegentlich aufzusammelnde Extras sorgen kurzzeitig für höheres Tempo oder frischen Eure angeschlagene Gesundheit wieder auf..
In sieben Landstrichen des römischen Imperiums von Germanien, Britannien bis hin zum ägyptischen Alexandria stellt Ihr auf insgesamt 19 gefährlichen Kursen Euer Können unter Beweis: Auf den meisten davon dürft Ihr zu Beginn noch nicht antreten, sondern müsst sie Euch erst im Karrieremodus erarbeiten. Dort ergattert Ihr wichtige Denari als Preisgeld oder für das Überfahren von unachtsamen Zuschauern und Helfern. Habt Ihr außerdem einen befreundeten Gladiator zur Hand, könnt Ihr gemeinsam auf die Strecke gehen: Entweder tretet Ihr in getrennten Gespannen an oder teilt Euch die Rollen als Lenker und Kämpfer. *us*

VERFINGERT: Eigentlich ist die Grundidee von "Circus Maximus" ja richtig interessant, sie wird aber von einer unnötig komplizierten Steuerung beinahe erschlagen. Dass Ihr immer am besten gleich fünf Sachen auf einmal beachten solltet, irritiert mächtig, zumal die CPU-Gegner praktisch nach Belieben immer wieder zu Euch aufschließen – auch die Mehrspieler-Kooperation hilft da nur bedingt weiter. Immerhin sorgt die gute Optik mit ansehnlich animierten Kämpfern und Pferden sowie hübschen Landschaften für ausreichend Sandalenfilm-Flair. Allerdings vermisse ich mehr Tempogefühl, so wirken die Rennen eher wie gemütliche Kaffeefahrten. PS2- und Xbox-Version unterscheiden sich dabei nicht groß, beide Fassungen fallen (fast) identisch aus.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER: THQ
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 70 Euro
GRAFIK: 65% SOUND: 61%

Spielspaß 59%

Schade um die gute Idee: Trotz akzeptabler Technik lahmt das Rennspiel wegen Designmängeln und Kontrollproblemen.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

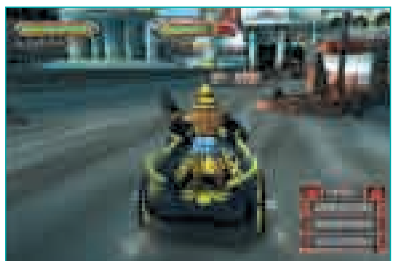
HERSTELLER: THQ
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 66% SOUND: 59%

Spielspaß 59%

Das gleiche Spiel, das gleiche Bild: Auch auf der PS2 krankt das römische Rennen vor allem an der Steuerung.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER





Technisch gut gemacht: Die PS2-Fassung muss sich optisch kaum hinter dem Xbox-Wagenrennen verstecken.

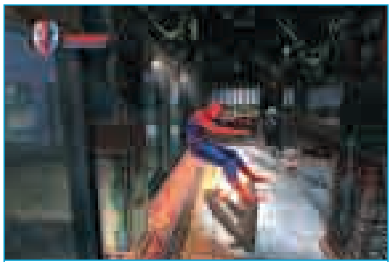
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Treyarch, USA (www.treyarch.com)

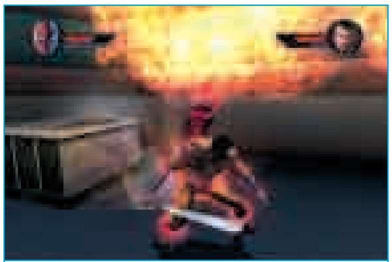
Spider-Man



Mitten drin im Chaos: Gegen Euren Erzfeind Green Goblin tretet Ihr im Lauf des Spiels öfters an – hier habt Ihr ihn dank 'Camera Lock' immer gut im Bild (Xbox).



Nur für Xbox: Die beiden Extralevels mit dem russischen Großwildjäger Kraven gibt es ausschließlich auf der Microsoft-Konsole.



Wo ist er denn? Seid auf der Hut, wenn Kraven rötlich leuchtet, denn dann ist er gleich doppelt so stark wie sonst (Xbox).

Wortspiele:

Obwohl das deutsche "Spider-Man" mit einer insgesamt kompetenten Synchronisation überzeugt (lediglich die Peter-Parker-Stimme mag nicht so recht zum Charakter passen), kommt der englische O-Ton besser weg. So leihen nicht nur die Film-Darsteller Tobey Maguire und Willem Dafoe ihre Stimmen, für die Rolle des unsichtbaren Erzählers und Hilfestellers im Trainingsmodus tritt Bruce Campbell an: Der aus hierzulande unerwünschten Horrorfilmen ebenso wie aus denkwürdigen Gastrollen in 'Xena' und 'Hercules' bekannte Kultstar ist ein Kumpel des 'Spider-Man'-Regisseurs und brilliert mit amüsanten Wortwitzchen, die nicht selten auf Kosten des Spielers gehen. Leider müssen Zocker der deutschen Version wohl auf die Originalsprache verzichten, da Activision seine Produkte in der Regel nicht mehrsprachig veröffentlicht.



Frisch ans Werk: Im Training lernen Spinnen-Novizen die wichtigstens Superheldentricks.

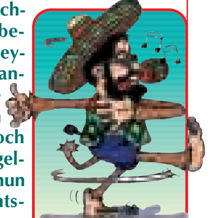
Nicht nur Comic-Veteranen kennen Stan Lees "Spider-Man": Der in rot-blaues Spandex gekleidete Superheld schwingt sich seit Jahrzehnten so regelmäßig durch eine Zeichentrickserie nach der anderen, dass die Marvel-Ikone nahezu jedermann bekannt ist.

Auch im Videospielsektor hat Peter Parker seine Spuren hinterlassen: Beginnend mit dem altehrwürdigen Atari VCS bis hin zu mehr oder weniger faden SNES- und Mega-Drive-Kooperationen mit den Marvel-Kollegen von den 'X-Men' blieben die Heldentaten immer schön brav zweidimensional. Erst vor knapp zwei Jahren gelang dem Spinnenmann auf der PSone dank dem damals durch "Tony Hawk's Pro Skateboarding" schlagartig berühmt gewordenen Neversoft-Team der Sprung ins polygonale Zeitalter – und das auf gelungene Weise, wenn auch der Nachfolger "Spider-Man 2: Enter Electro"etwas an Ideenarmut krankte. Im Juni nun debütiert der jüngst in den USA mit sensationellen Ergebnissen gestartete "Spider-Man"-Film (siehe rechte Randspalte) und mit ihm die Versoftung auf allen drei Next-Generation-Konsolen, für die diesmal Treyarch zuständig war.

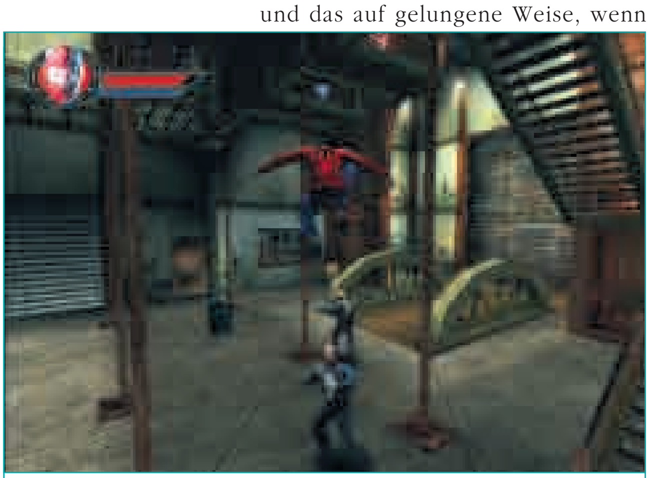
Es war einmal...

War bei den früheren Spielen Peter Parker alias Spider-Man bereits ein erfahrener Held, startet Ihr diesmal entsprechend der Zelluloidvorlage ganz am Anfang: Als argloser Student wird Peter bei einem Laborbesuch von einer radioaktiv verseuchten Spinne gebissen und entwickelt kurz darauf selbst arachnoide Fähigkeiten. Statt mit diesen auf Gangsterjagd zu gehen, verdient er sich als

GUT GESPONNEN: "Spider-Man" ist zwar genau genommen 'nur' der dritte Teil einer (guten) Serie, doch Treyarch packte genug neue Einfälle und Verbesserungen rein, dass die beiden PSone-Vorgänger alt dagegen aussehen. Am positivsten fällt natürlich der Qualitätssprung bei der Grafik auf: Wenn Ihr durch die Hochhausschluchten schwingt und unter Euch nicht mehr gähnende Leere, sondern dicht befahrene Straßenzüge erkennbar sind, kommt ein spürbar gelungeneres Spidey-Feeling auf – insbesondere auf der Xbox, die mit weniger Rucklern als die anderen beiden Fassungen aufwarten kann. Auch die gut durchdachte Steuerung wurde mit dem praktischen Kombosystem und verbessertem Netzeinsatz prima ergänzt. Ein paar alte Probleme blieben allerdings dennoch erhalten: So ärgert Ihr Euch manchmal besonders in den schleich- und prügellastigen Levels über unerwartet knackige Stellen. Die Kamera funktioniert nun zwar deutlich besser, sorgt aber trotzdem immer wieder mal für Übersichtsprobleme und muss häufiger nachjustiert werden. Trotzdem: Nicht nur für Spidey-Fans empfehlenswert!



Ulrich Steppberger



Aller Anfang ist hart: In den ersten Levels seid Ihr noch in Peters notdürftigem Wrestling-Kostüm auf Gangsterjagd (PS2).



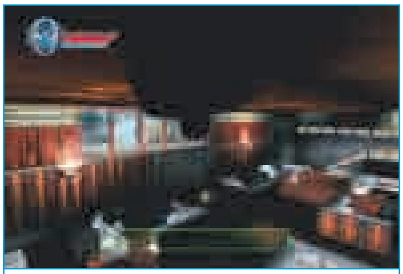
Flink gesponnen ist halb gewonnen: Gelegentlich müsst Ihr von Euren Feinden demolierte Gerüste mit Euren Netzen stützen, um Schlimmeres zu verhindern (PS2).



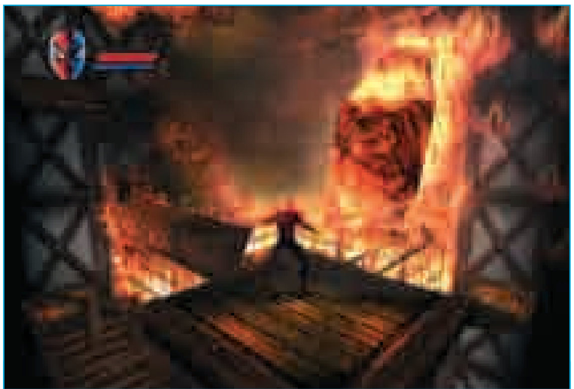


Der Bombencountdown tickt unerbittlich, trotzdem solltet Ihr nicht in das Scheinwerferlicht kommen (Xbox).

So geht's nicht: Wenn Ihr im Oscrop-Gebäude auffallt, lassen die Wachen sofort tödliche Roboterdronen auf Euch los (Xbox).



So geht's: Wer sich immer im Schatten hält (zu erkennen am Symbol links oben), wird ein echter 'Metal Gear Spidey' (Xbox).



Heiße Sache: Auf der Jagd nach dem geflügelten Schurken Geier müsst Ihr dieses brennende Haus überstehen (Xbox).

Wrestler ein Zubrot, bis ein tragisches Ereignis in seiner Familie für den Sinneswandel sorgt...

An dieser Stelle übernehmt Ihr die Rolle von Spider-Man und startet seine Abenteuer in der 3D-Polygonwelt von New York: Rund 22 Levels voller Gefahren liegen vor PS2- und Gamecube-Helden, während Xbox-Netzschwinger sich an zwei zusätzlichen, exklusiven Missionen für ihr System erfreuen. In der Regel seid Ihr entweder zu Fuß unterwegs oder schwingt Euch mit Hilfe Eurer Netzfäden durch die Hochhausschluchten. Damit Ihr Euch in Lagerhäusern, der Kanalisation oder zwischen Wolkenkratzern zurecht findet, weist Euch ein praktischer Spinnenkompass den Weg zum nächsten Missionsziel. Neu ist zudem eine Höhenanzeige, bei der Ihr schnell erkennt, wie weit über oder unter Euch der gesuchte Ort befindet. Natürlich lauern Euch ständig Feinde auf, die Ihr kurzerhand mit den Spinnenfäden einwickelt oder mit kompakten Netzgeschossen zu Boden zwingt – das geht allerdings nur, solange Eure Drüsenvorräte ausreichen. Auch mit traditionellen Tritten und Schlägen könnt Ihr gegen Halunken ankämpfen: Anfangs beherrscht Spidey zwar nur einfache Angriffe, aber im Laufe des Abenteuers findet Ihr goldene Symbole, mit denen Ihr insgesamt 28 effektive Kombos lernt.

Solid Spidey

Doch nicht nur voller Kampfeinsatz, sondern auch taktisches Geschick ist wichtig, denn gelegentlich müsst Ihr durch Gebäude schleichen, ohne entdeckt zu werden: Nutzt deshalb jeden Schatten aus oder krabbelt an der Decke entlang – Eure Spinnenkräfte machen's möglich. Alle paar Levels begegnet Ihr einem Superschurken, der Euch prompt in ein hartes Duell verwickelt: Neben Filmbösewicht Green Goblin lauern Euch Schocker, der Geier und (nur auf der Xbox) der Jäger Kraven auf. Müsst Ihr gegen einen fliegenden Feind ran, unterstützt Euch auf Wunsch die 'Camera Lock'-Option: Damit fixiert Ihr die Perspektive so, dass sie immer Euch und den Obermotz gleichzeitig im Bild hat.

Am Ende eines Levels wird Eure Leistung bewertet: Je nachdem, wie schnell Ihr das Ziel erreicht und wie stilsicher Ihr Feinde vertrimmt, gibt es eine bestimmte Menge Zähler – damit schaltet Ihr in einem Spezialmenü verschiedene Bonusoptionen wie alternative Kostüme, geschnittene FMV-Sequenzen oder neue Bonusspiele frei. *us*

Weltrekord:

Der US-Kinostart von "Spider-Man" am 3. Mai sprengte alle Grenzen und stürzte sogar den vorherigen Rekordhalter Harry Potter mit Wucht vom Einspiel-Thron: In den ersten drei Tagen klingelten unglaubliche 113 Millionen Dollar in den Kinokassen – der Zauberlehrling kam dagegen auf 'nur' rund 90 Millionen und selbst George Lucas persönlich glaubt nicht dran, dass seine "Episode 2" das Spinnenergebnis überholen wird. Natürlich wurde darauf hin prompt die Arbeit am Nachfolger begonnen: Der Kinostart soll am 7. Mai 2004 erfolgen.

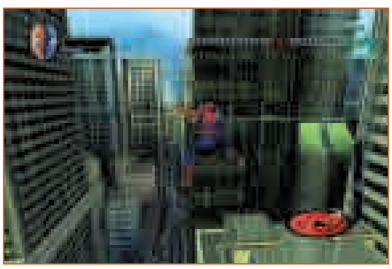
HERSTELLER	SYSTEM	ZIRKA-PREIS	GRAFIK	SOUND	Spielspaß	Fazit
Activision	Gamecube	60 Euro	78%	76%	81%	Feine Netzschwinger-Action mit schick designten Levels: Ein paar Kontrollmacken fallen zum Glück kaum ins Gewicht.
Activision	PS2	60 Euro	79%	76%	81%	Das gleiche in rot-blau: Spidey schlägt sich durch optisch gelungene Szenarien, nur die Kamera nervt manchmal.
Activision	Xbox	70 Euro	80%	78%	82%	Technisch etwas besser als die anderen Fassungen und mit zwei Bonus-Levels: Der Xbox-Spinnenmann siegt knapp.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER



Kein Pardon: Auch auf dem Gamecube ist Spidey mit seinen Fäusten und flotten Schwüngen immer gut dabei.





ANDERE VERSIONEN
Eine GBA-Umsetzung erscheint ebenfalls demnächst.



ENTWICKLER: Saffire, USA (www.saffire.com)

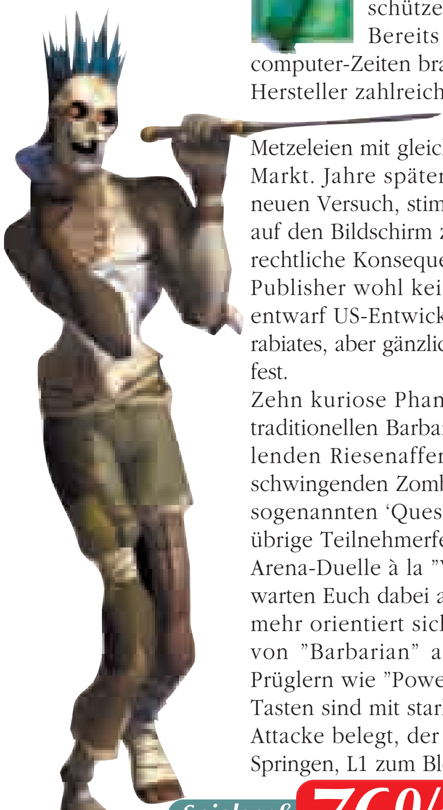
Barbarian



Menschenhasser unter sich: Der untote Messerstecher Stitch und Riesenaffe Bobo haben mächtig Ärger. Warum, erfahrt Ihr in den spartanischen aber atmosphärischen Zwischeneinblendungen.



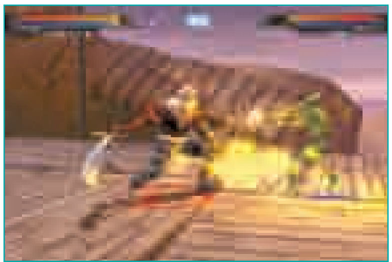
Erfahrungssache: Steigert Ihr die Hebefertigkeit Eures Helden, kann dieser auch mächtige Steinsäulen oder ganze Ochsenkarren gen Schurke schleudern.



Beim Titel ”Barbarian” dürften altgediente Jugendschützer hellhörig werden: Bereits in frühen Heimcomputer-Zeiten brachten verschiedene Hersteller zahlreiche (und größtenteils indizierte) Fantasy-Metzeleien mit gleichem Namen auf den Markt. Jahre später wagt Virgin einen neuen Versuch, stimmiges ”Conan”-Flair auf den Bildschirm zu zaubern. Und um rechtliche Konsequenzen muss sich der Publisher wohl keine Sorgen machen, entwarf US-Entwickler Saffire ein zwar rabiates, aber gänzlich unblutiges Prügelfest.

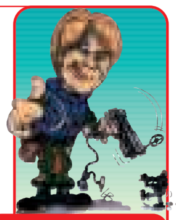
Zehn kuriose Phantasiekrieger – vom traditionellen Barbaren über einen brüllenden Riesenaffen bis zum schwertschwingenden Zombie-Ritter – treten im sogenannten ‘Quest’-Modus gegen das übrige Teilnehmerfeld an. Traditionelle Arena-Duelle à la ”Virtua Fighter 4” erwarten Euch dabei allerdings nicht, vielmehr orientiert sich das Kampfsystem von ”Barbarian” an hektischen Fun-Prüglern wie ”Power Stone”. Zwei Pad-Tasten sind mit starker bzw. schwacher Attacke belegt, der X-Knopf dient zum Springen, L1 zum Blocken. Mit Hilfe dieser Buttons vollführen Eure Schützlinge durchschlagende Combo-Manöver oder durchbrechen mit einem reaktionsschnellen Konter-Angriff die Offensivwelle des Gegners. Doch damit nicht genug: Jeder Recke verfügt zusätzlich über eine nützliche Distanz-Zauberattacke und auch das Level-Inventar lässt sich vortrefflich als Mordwerkzeug missbrauchen: Vom tonnenschweren Felsbrocken bis zur mächtigen Granitsäule könnt Ihr Euch in den weitläufigen und mehrstöckigen Polygon-Arenen so ziemlich jeden Gegenstand schnappen, der nicht niet- und nagelfest ist.

Besonders ungewöhnlich an ”Barbarian” ist aber der Rollenspieleinschlag: Für jeden gewonnenen Kampf erhält der Prügelpage Eurer Wahl nämlich Erfahrungspunkte, die Ihr nach einem Levelanstieg beliebig auf Attribute wie Kraft, Verteidigung oder Magie verteilen dürft. Trainieren lohnt sich, schließlich stehen Eurem Barbaren nach der regulären Kämpenriege mit Oberschurke Magus und seinem steinernen Leibwächtergolem noch zwei extra-knackige Fieslinge gegenüber. Für dezent unübersichtlichen Metzelspaß sorgt der Mehrspieler-Modus: Bis zu vier menschliche Kontrahenten knüppeln sich via Multitap die Seele aus dem Digi-Leib. Dabei dürft Ihr die Krieger nach Gusto auf Teams verteilen und sogar noch vier CPU-Teilnehmer zuschalten. *cg*



Magische Helferlein: Vier geheimnisvolle Runen stellen Eurem Barbaren auf Knopfdruck ihre Kräfte zur Verfügung.

GAR NICHT MAL SCHLECHT, wie Entwickler Saffire das ”Power Stone”-ähnliche Barbarengerangel hinbekommen hat. Die komplexen und abwechslungsreichen 3D-Arenen sehen allesamt ausgesprochen hübsch aus und bieten reichlich Interaktionsmöglichkeiten. Auch die illustre Kämpferschar erfreut das Auge mit dynamischen Bewegungsabläufen und effektgespicktem Schlachtengetümmel. Für Abwechslung vom Prügelalltag sorgen zudem der RPG-Einschlag sowie die bei jedem Held unterschiedlichen, atmosphärischen Storysequenzen zwischen den Schlachten. Schade nur, dass Euch die ganze Manöver-Vielfalt ob des meist arg hektischen und besonders im Vierspieler-Modus unübersichtlichen Kampfverlaufs recht wenig bringt. Für die Prügelgaudi zwischendurch passt’s.



Colin Gäbel

HERSTELLER: Virgin
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 78% SOUND: 75%

Spielspaß 76%

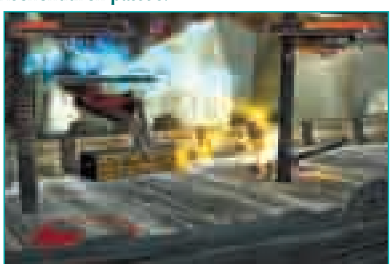


ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Stimmungsvoll inszenierte aber häufig unübersichtliche Arenakeilerei mit hohem Hektikfaktor.

AB 12





Interaktive Arenen und Zauberattacken bieten spielerischen Freiraum, den Ihr in der Kampf-Hektik nur selten nutzen könnt.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Namco, Japan (www.de.playstation.com)

Smash Court Tennis Pro Tournament

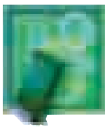


Da hilft nicht mal ein spektakulärer ‘Becker-Hecht’: Gegen solch platzierte Schläge ist sogar Andre Agassi machtlos.



Besonders gelungene Schläge werden mit einer ‘Nice!’-Einblendung kommentiert und sind darüber hinaus wesentlich härter geführt als normale Slice- oder Topspin-Bälle.

Tennis im Comic-Look: ***Die beiden bisherigen ”Smash Court”-Episoden setzten auf knuddelige Optik mit großköpfigen Athleten. Auch spielerisch dominierte der unkomplizierte Schlagabtausch, mehr Realismus hielt erst mit der jetzigen PS2-Inkarnation Einzug.***



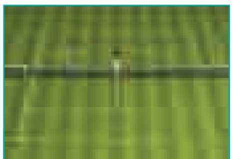
Konamis erster Tennis-Gehversuch auf der PS2 endete in der letzten MAN!AC mit einem Beinahe-Desaster (”WTA Tour Tennis”, 43% Spielspaß), und Segas Filzball-Champion ”Virtua Tennis” lässt noch einige Monate auf sich warten. Für alle Fans des weißen Sports springt nun Namco in die Bresche: Mit dem dritten Teil ihrer ”Smash Court Tennis”-Serie kehren die Japaner dem Comic-Ambiente den Rücken und setzen auf realitätsnahe Abbilder bekannter Filzball-Virtuosen.

Zu Beginn beschränkt sich Eure Auswahl auf vier Damen (u.a. Anna Kournikova und Monica Seles) sowie vier Herren (z.B. Pete Sampras oder Andre Agassi), weitere Charaktere müsst Ihr Euch in den verschiedenen Spielmodi hart erkämpfen. Auch die Austragungsorte kommen zunächst nur auf die dürftige Zahl von vier: Bei den Australian- und U.S.-Open schlagt Ihr den Ball auf einem Hartplatz, in Paris duelliert Ihr Euch auf roter Asche und in Wimbledon spielt Ihr auf dem ‘heiligen’ englischen Rasen. Mit dem Veranstaltungsort variiert natürlich das Sprungverhalten der gelben Filzkugel. Während Ihr auf dem langsamen Sandplatz den Gegner vorwiegend mit gut platzierten Bällen Schritt für Schritt austrickst, entscheiden auf dem kurz geschorenen Grün oftmals Schlagkraft und der Mut zur Netzattacke.

Gesteuert wird wie gewohnt mit dem Analogstick oder dem Steuerkreuz, drei weitere Tasten stehen für Slice, Topspin sowie Lob bzw. Stoppball. Je nachdem, wie Ihr Richtungskommando und Schlagvariante kombiniert, vollführen die Polygon-Athleten die ganze Palette von gefühlvollen Cross- bis hin zu hammerharten Passierbällen.

Antreten dürft Ihr (meist mit bis zu drei weiteren menschlichen Mitspielern) in einer Arcade-Variante, einem Profi-Turnier, einem Schaukampf sowie in der Zeit-Attacke. Darüber hinaus stellt Ihr Euer Talent in verschiedenen Herausforderungen unter Beweis. *os*





Ahnengalerie: ”Smash Court Tennis” und ”Anna Kournikova’s Smash Court Tennis” (PSone).

KEIN ”VIRTUA TENNIS”-KILLER, aber spannende Unterhaltung für zwischendurch: Vor allem im Multiplayer-Modus begeistert Namcos Tennissimulation mit dynamischen Ballwechseln und abwechslungsreichem Spielablauf. In der Solo-Variante kommt Ihr (je nach Geschick und Trainigsintensität) früher oder später an einen extrem frustigen Punkt: Im Finale eines Turniers von einem CPU-Konkurrenten ein Dutzend Mal wie ein blutiger Anfänger abgezockt zu werden, erfordert schon eine gewisse masochistische Ader. Auch die spartanische Optik mit den zugegebenermaßen hübschen Animationen ist besseres Mittelmaß. Zum ‘Gut’-Grinsen reicht’s dennoch, bietet ”Smash Court” doch ausreichend Spieltiefe und genügend Raum für taktisches Filzball-Geplänkel.



Oliver Schultes

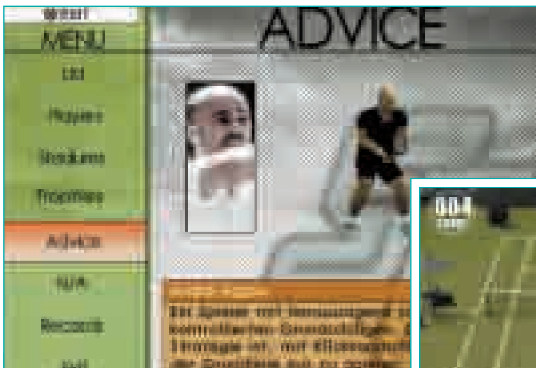
HERSTELLER: Namco
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 61% | SOUND: 56%

Spielspaß 74%

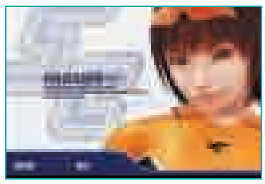


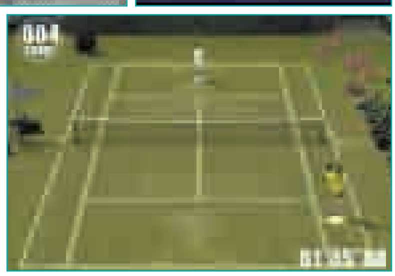
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Gelungene Tennis-Sim: Variabler Spielablauf und spaßiger Multiplayer-Modus entschädigen für die fade Optik.



Für gute Leistungen erhaltet Ihr Punkte, die Ihr im ‘Preisraum’ für Spielerinfos oder neue Kameraperspektiven eintauschen könnt.





ANDERE VERSIONEN

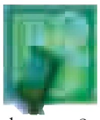
Umsetzungen sind nicht geplant, die PSone-Vorgänger ”Smash Court Tennis” und ”Anna Kournikova’s Smash Court Tennis” wurden mit 70% respektive 73% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: HARMONIX, USA (WWW.HARMONIXMUSIC.COM)

Frequency



Tunnelblick: Die schrillen Neonfarben und wirren Muster lenken Euch nur ab, konzentriert Euch alleine auf die Notenfolgen.



Es geht auch anders: Normalerweise stammen Musikspiele aus Japan und schaffen nur gelegentlich den Sprung über den großen Teich. "Frequency" dagegen wurde ausnahmsweise in Nordamerika entwickelt und soll nun auch europäische PS2-Jünger anlocken.
Statt Japano-Knuddelgrafik bekommt Ihr deshalb prompt Neonoptiken vorgesetzt, und auch die Musikauswahl entspricht mehr westlichen Konventionen: Unter den 25 Songs, die von Trance bis Rock und Pop reichen, finden sich Stücke von Szene-Musikern, aber auch von Mainstream-Größen wie Fear Factory, No Doubt oder Orbital.
Habt Ihr Euer virtuelles Alter Ego gebastelt, geht's ab ins Geschehen: Ihr fliegt durch einen achtseitigen Tunnel, bei dem jede Fläche eine andere Komponente des gewählten Lieds symbolisiert. Um Bass, Drums, Gitarre oder Gesang für eine Weile zu aktivieren, müsst Ihr einen Takt lang auf Euch zuscrollende Noten durch den zeitlich passenden Druck auf eine von drei Tasten treffen. Danach geht's weiter zur nächsten Tonspur, bis Ihr das Ziel erreicht. Geschickte Musikanten dürfen auf Scratchspuren ohne Vorgabe Freestyle-Klänge fabrizieren oder setzen gewonnene Extras zur Erleichterung ein.
Habt Ihr Euch ausgetobt, bastelt Ihr entweder aus dem vorhandenen Songmaterial neue Levels oder tretet maximal zu viert gleichzeitig im Splitscreen an. *us*

***FÜR DEN ERSTEN VERSUCH** ist "Frequency" nicht schlecht: Das größte Plus liegt in der gelungenen und abwechslungsreichen Musikauswahl – die Ihr allerdings bedingt durch das Spielprinzip kaum in ihrer wahren Pracht genießen könnt. Die Knöpfchendrückerei in den Levels bringt das Kunststück fertig, zugleich simpel und kompliziert zu sein: Viel Abwechslung gibt's nämlich nicht, dafür sind Fehler in der Hektik schnell passiert und Ihr verpasst z.B. mal wieder den Anschluss an die nächste Spur. Die schrille Optik strapaziert dazu auf Dauer mit den übertriebenen Farbspielereien und Wabereien Eure Augen, weniger wäre hier etwas mehr gewesen. So bleibt ein letztlich einfacher Reaktionstest, der die Genialität der japanischen Vorbilder nicht erreicht, aber immerhin mit ordentlichen Mehrspieler-Möglichkeiten punkten kann.*



Ulrich Steppberger

HERSTELLER Sony
SYSTEM PS2
ZIRKA-PREIS 60 Euro
GRAFIK 52% **SOUND** 75%

Spielspaß 63%
Musikspiel mit (zu) schriller Optik und etwas eintönigem Ablauf, aber guter Musik und Multispielerfunktion.

ACTION · **STRATEGIE** · **PRÄSENTATION** · **MULTIPLAYER**

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Eden Studios, Frankreich (www.infogrames.de)

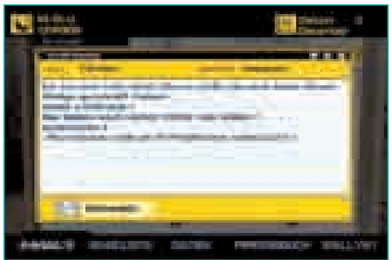
V-Rally 3



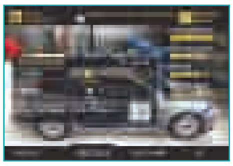
Spektakulär, aber nur schwer spielbar: In der Helmkamera-Perspektive seht Ihr alle Lenk-/Schaltbewegungen Eures virtuellen Alter-Egos – und sogar die Scheibenwischer bewegen sich.

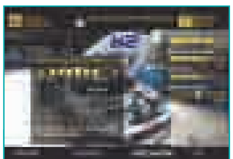


Ein Büro mit Computer und den neuesten Rallye-Magazinen dient Euch im 'V-Rally-Mode' als Steuerzentrale



Via E-Mail bleibt Ihr auf dem Laufenden: Lest den aktuellen Newsletter von Eurosport oder Angebote von anderen Teams.





Im Setup-Menü verändert Ihr die wichtigsten Wagenparameter und somit die Fahreigenschaften

Die Next-Gen-Fortsetzung des Rallye-Champions "Colin McRae Rally 2.0" lässt noch bis Ende des Jahres auf sich warten – sein härtester Konkurrent aus 32-Bit-Tagen geht bereits jetzt an den PS2-Start.

Back to Basics

Während "V-Rally 2" den Schwerpunkt auf Duelle mit anderen Fahrern von Angesicht zu Angesicht legte, kehrt der dritte Teil der Offroad-Reihe zu den Grundlagen des Rallye-Sports zurück. Zwar messt Ihr Euch in den beiden Spielvarianten 'Quick Races' und 'V-Rally-Mode' immer noch mit der vierrädrigen Konkurrenz, allerdings befindet sich Euer virtuelles Konterfei stets alleine auf der unebenen Piste – abgerechnet wird erst zum Schluss via Zeittabelle.

Doch bevor Ihr Euch ins dreckige Getümmel stürzt, erstellt Ihr mit einigen Tastenklicks ein individuelles Spielerprofil: Wählt Namen, Nationalität sowie Aussehen und im Handumdrehen erscheint Eure Identitätskarte, welche fortan über Details wie gefahrene Kilometer oder absolvierte Wettbewerbe Auskunft gibt.

In den 'Quick Races' begebt Ihr Euch wahlweise mit bis zu drei weiteren menschlichen Konkurrenten (allerdings nur abwechselnd nacheinander) auf Rekordjagd. In der Solo-Variante dürft Ihr in der Unterkategorie 'Zeitfahren' ein transparentes 'Ghost-Car' aktivieren, das Euch die Bestzeitfahrt des aktuellen Rekordhalters vor Augen führt. Schafft Ihr es, den 'Geist' abzuhängen, erlangt Ihr in diesem Modus Zugang zu weiteren Strecken – insgesamt erwarten Euch ein Dutzend Kurse verteilt auf sechs Austragungsorte (Finnland, Frankreich, England, Schweden, Deutschland und Afrika). In der zweiten Unterabteilung stellt Ihr Euch schließlich mehreren Herausforderungen, in denen Ihr mit vorgegebenem Wagen eine festgelegte Zahl von Strecken absolvieren müsst.

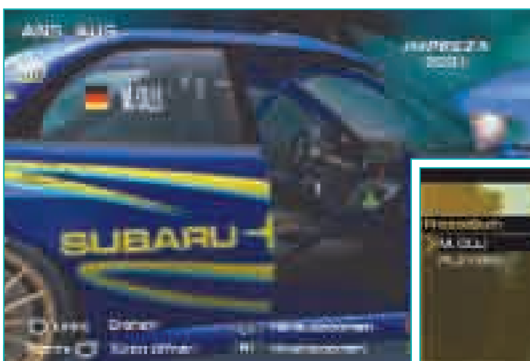
Karriere-Kick

Der eigentliche Schwerpunkt von "V-Rally 3" liegt jedoch im 'V-Rally-Modus'. In dieser Sektion dreht sich alles um Eure Karriere als Rallye-Fahrer. Wie im echten Sportlerleben müsst Ihr zu Beginn erstmal kleine Brötchen backen und Euch um einen Vertrag mit einem Rennstall in der 1,6-Liter-Klasse bemühen. Glücklicherweise seid Ihr nicht ein völliger 'Nobody' in dem Geschäft und so flattern auch gleich mehrere E-Mails von Fahrer suchenden Teams in Euer virtuelles Büro.

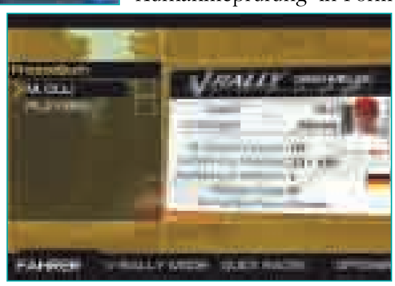
Mit jeder Nachricht verknüpft ist ein Angebot zu einer unverbindlichen Probefahrt. Besteht Ihr die 'Aufnahmeprüfung' in Form



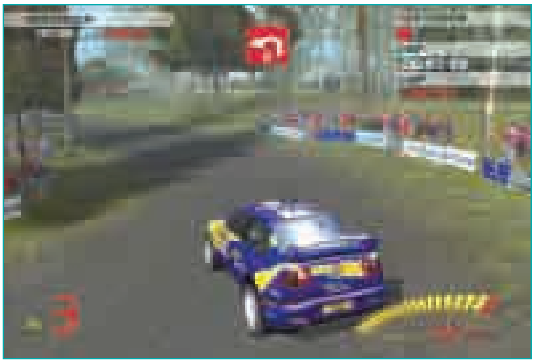
Geisterjagd: Im 'Zeitrennen' heftet Ihr Euch an die Fersen des Ghost-Cars und versucht, dessen Rekordfahrt zu toppen.



Sobald Ihr ein Fahrerprofil erstellt habt, erscheinen Eure Namensdaten auch auf dem Vehikel Eurer Wahl.







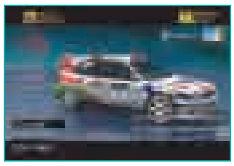
In vielen Ländern ist die Streckenführung sehr eng ausgefallen (links) – nur selten habt Ihr genügend Platz, um durch die Kurven zu driften.

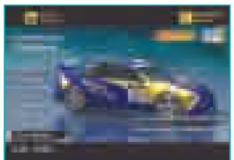
eines Zeitfahrwettbewerbs, flattert prompt ein Vertrag ins Haus. Doch bevor Ihr den Wisch unterzeichnet, solltet Ihr einen Blick auf die Daten Eures potenziellen Arbeitgebers werfen: Welche Tendenz zeigen Motivation und Zuverlässigkeit des Rennstalls, wie sehen die geplanten finanziellen Mittel für die nächste Saison aus? Ein Vergleich lohnt sich, denn nur mit willigen Mechanikern und ausreichend Ersatzteilen übersteht Ihr eine materialzehrende Saison durch mehrere Länder.

Habt Ihr Euch für ein Team entschieden, folgt die feierliche Vertragsunterzeichnung samt Pressetermin. Danach brecht Ihr mit Eurer Mannschaft auf zum ersten Austragungsort. Bevor Ihr ins Cockpit Eures PS-Boliden steigt, informiert Ihr Euch über die bevorstehenden Etappen: Wie gestaltet sich der Untergrund, wie lautet die Wettervorhersage, wie ist der Streckenverlauf – mit diesen Daten könnt Ihr Euren Wagen im Fahrzeug-Setup passend einstellen. Zieht anschließend geeignete Reifen auf, verändert die

***Der Fuhrpark:** Von Beginn an stehen insgesamt 16 Boliden in der Garage.*







Schön, stark, schnell: Die 2-Liter-Klasse ist echten Rallye-Profis vorbehalten.

BEI "V-RALLY 3" beschleicht mich das Gefühl, dass den Entwicklern gen Ende ihres ersten PS2-Projekts Zeit fürs Feintuning fehlte. Besonders deutlich wird dies am Streckendesign: Während Ihr einige Kurse mit ausreichend Übung perfekt meistert, hapert's bei vielen anderen – und zwar genau dann, wenn Fahrbahnunebenheiten, in die Piste ragende Leitplankenstücke sowie unzerstörbare Straßenschilder (die meisten lassen sich wie Streichhölzer knicken) Eure rasante Fahrt vehement stoppen oder Euren Boliden ins Schlingern bringen. Fans der übersichtlicheren Außenperspektive müssen zudem mit einem nervigen Schönheitsfehler leben: Sporadisch auftretende Ruckler trüben hier die ansonsten makellose Optik. In der Innenansicht braust Ihr stets flüssig durch hervorragend modellierte Landschaften, die Euch mit wunderschönen Texturen und zahllosen Details förmlich erschlagen. In puncto Steuerung muss sich "V-Rally 3" dem amtierenden Champion "Colin McRae Rally 2.0" geschlagen geben – erst mit gehörigem Feintuning und viel Übung driftet Ihr bei Eden Studios' Rallye-Spektakel weltmeisterlich durch die Pampa.



Oliver Schultes

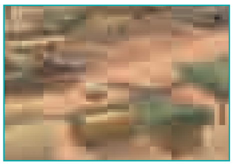


Wunderschöne Umgebungsgrafik: Die Landschaften in "V-Rally 3" sehen durchweg famos und äußerst realistisch aus. Im herbstlichen England wirbelt Ihr sogar gefallenes Laub effektvoll auf.

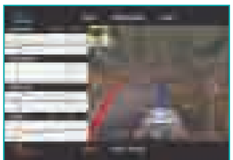
ANDERE VERSIONEN

Der PSone-Vorgänger "V-Rally 2" wurde in MAN!AC 8/99 mit 90% Spielspaß getestet

Effektvolle Rennaufbereitung: *Nach Abschluss eines Abschnittes dürft Ihr Eure Fahrkünste aus mehreren Perspektiven noch einmal betrachten und in der Analyse Eure Abweichung von der Ideallinie bestaunen.*



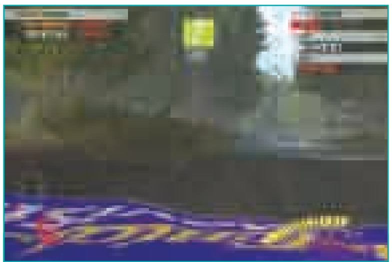




Ansichtssache: Heli-Kamera, Cockpit-Perspektive und ausführliche Rennanalyse (von oben).



In "V-Rally 3" haben die Entwickler das Schadensmodell des PSone-Vorgängers...



...weiter verfeinert. Abhängig von der Rennperspektive seht Ihr mal das ganze Ausmaß der Beschädigung (links), ...



...nur die Beulen in der Motorhaube (Mitte) oder Sprünge im Glas der Frontscheibe.

Stoßdämpferhärte sowie Bodenfreiheit entsprechend den Pistenverhältnissen, wählt bei extrem kurvigen Abschnitten eine kürzere Getriebeübersetzung, um effektiver zu beschleunigen oder stellt die Bremsen besonders aggressiv ein, damit der Bremsweg auf Asphalt besonders kurz ausfällt. Seid Ihr mit der Abstimmung zufrieden, kann's endlich losgehen – auf zur ersten Etappe!

Vorsicht ist die Mutter des Rallye-Siegs

Nach dem Startsignal heißt es für Euch kühlen Kopf bewahren. Wer mit durchdrehenden Reifen und Vollgas durch die Pampa prescht, erlebt postwendend sein blaues Wunder: Bei Kollisionen mit Bäumen oder anderen Hindernissen am Wegesrand verbeult sich nicht nur spektakulär das Blechkleid Eures Vehikels – wiederholte oder besonders starke Unfälle führen vielmehr zu ernsthaften Beschädigungen respektive Totalausfällen von wichtigen Bauteilen. So kann es Euch durchaus passieren, dass die Schaltung ab dem vierten Gang aufwärts versagt, Stoßdämpfer ihren Geist aufgeben, die Bremse auf einer Seite ihren Dienst versagt oder Ihr im schlimmsten Fall das Rennen mit einem platten Reifen beenden müsst. Die Konsequenzen könnt Ihr Euch leicht ausmalen: deutlich verändertes Fahrverhalten, enormer Zeitverlust und unter Umständen sogar der Verlust eines kompletten Wettbewerbs. Doch glücklicherweise dürft Ihr Euren ramponierten Untersatz nach spätestens zwei Etappen einer halbstündigen Reparatur unterziehen. Das Dilemma: Jedes zu ersetzende Teil kostet wertvolle Zeit – übersteigt eine vollständige Instandsetzung des Wagens die magische 30-Minuten-Grenze, müsst Ihr wohl oder übel in der nächsten Etappe mit einem leicht beschädigten Fahrzeug starten.

Erreicht Ihr schließlich am Ende das gesetzte Saisonziel, steigt die Moral und das Budget Eures Rennstalls. Gleichzeitig versuchen Euch andere Teams mit besseren Rallye-Boliden zu ködern – einer kometenhaften Karriere steht nur Euer Können im Wege.

Von Finnland bis nach Afrika

Wie beim PSone-Vorgänger legten die Entwickler Eden Studios großen Wert auf eine authentische Nachbildung der verschiedenen Landschaftstypen. Während in Finnland kleinwüchsige Nadelwälder und schummriges Sonnenlicht auch am Tage dominieren, fasziniert das herbstliche England mit rotgefärbten Laubbäumen und ausgedehnten Rinderweiden. Im verschneiten Schweden zeugen Kiefernforste und blauer Himmel von Ortskenntnis, wohingegen in Afrika staubige Pisten samt spärlichem Pflanzenwuchs vorherrschen. 'Good old Germany' ist mit penibel asphaltierten Passstraßen und wunderhübschem Alpenpanorama vertreten; die Heimat der "V-Rally 3"-Schöpfer fasziniert den geneigten Rallye-Piloten schließlich mit Meeresblick sowie romantischen Häusern aus Stein. *os*



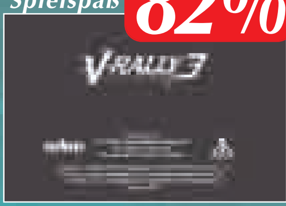
Ein Fall für die Waschanlage: In Afrika bedeckt schon nach kurzer Renndauer eine dicke Staubschicht das Blechkleid Eures Rallye-Boliden.



Urlaubsstimmung: In Frankreich erhascht Ihr durch die malerische 'Randbebauung' des Öfteren einen Blick aufs Meer.

HERSTELLER: *Infogrames*
SYSTEM: *PS2*
ZIRKA-PREIS: *60 Euro*
GRAFIK: *87%* SOUND: *80%*

Spielspaß **82%**

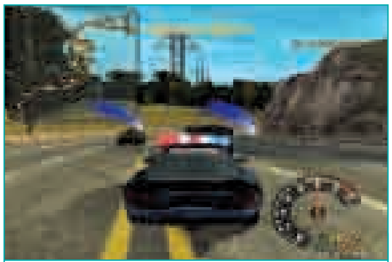


ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

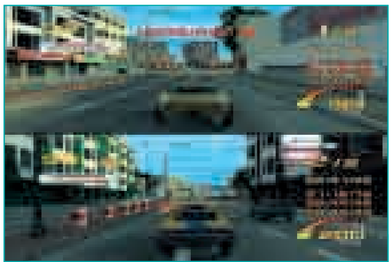
Nicht ganz das erhoffte Highlight: Optisch beeindruckendes Rallye-Spektakel mit kleinen Design-Patzern.

ENTWICKLER: Pitbull Syndicate, England (www.pitbull.co.uk)

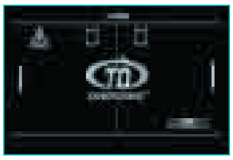
Test Drive Overdrive


Räuber und Gendarm: Habt Ihr diesen Modus erst mal freigespielt, dürft Ihr als Gesetzeshüter Raser verhaften.


In Tokio seid Ihr immer nur nachts unterwegs: Waghalsige Naturen schalten für den größeren Kick die Scheinwerfer aus oder fahren kurzerhand die Straßenleuchten um.


Tretet Ihr im Splitscreen an, müsst Ihr auf direkte Gegner verzichten. Der normale Straßenverkehr ist aber weiterhin vorhanden.

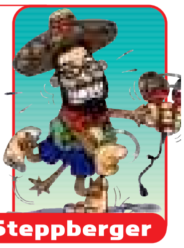
Atari lebt (irgendwie): *Wie zuvor u.a. "Splashdown" oder "MX Rider" wird auch "Test Drive Overdrive" von Infogrames unter dem hauseigenen Label mit dem geschichtsträchtigen Vulkansymbol veröffentlicht. Diesmal muss Atari allerdings nicht*



nur als Name herhalten, sondern dient zusätzlich als Inspiration für einen netten Gag: In den Ladepausen könnt Ihr nämlich zur Überbrückung eine Partie "Pong" zocken – das Minimalistentennis ist bekanntlich der erste erfolgreiche Spielautomat und der Grundstein für Ataris goldene Ära.

Sachen gibt's: Teil 6 der altehrwürdigen Rennspielserie "Test Drive" (PSone) war so schlecht, dass er hierzulande nicht bei Infogrames erschien, sondern sich nahtlos in das Cryo-Krücken-Aufgebot einpasste. Auf der neuen Konsolengeneration soll nun alles wieder besser werden, was bereits der Name symbolisiert: Statt einfallslos die Versionsnummer wieder um eins zu erhöhen, heißt der neue Asphaltbrenner "Test Drive Overdrive".
Neben den üblichen Spielmodi wie Einzelrennen, Zeittraining oder Splitscreen-Duell steht Euch eine umfassende Karriere zur Auswahl, in der Ihr auch die meisten Extras erst herausfahren müsst. Dazu gehören neben den rund 20 Autos wie Dodge Viper, Ford Mustang oder Nissan Skyline u.a. die Verfolgungsjagd, bei der Ihr in der Rolle eines wackeren Gesetzeshüters Raser verfolgt und sie durch zärtliche Blechverbeulungen zum Anhalten zwingt. Als Frischling im illegalen Straßenrenngeschäft heuert Ihr bei einem Geldgeber an, der Euch per Videophon die nächsten Rennorte und -zeiten (häufig seid Ihr auch nachts unterwegs) mitteilt: Rund 40 Rennen in den vier Städten San Francisco, Tokio, London und Monaco wollen erfolgreich gewonnen werden.
Beim Großteil der Wettbewerbe tretet Ihr hierbei gegen fünf Computer-Konkurrenten an: Egal ob Rundkurs oder 'Von A nach B'-Strecke, immer müsst Ihr zusätzlich auf den unbeteiligten, normalen Straßenverkehr und die Polizei achten. Während Kollisionen nur für Zeitverlust sorgen, können Euch die Cops schon mal vom Fleck weg verhaften und so Eure Karriere beenden. Zwischendurch werdet Ihr hin und wieder zu anderen Rennen abkommandiert: So sollt Ihr Euren Orientierungssinn beweisen, indem Ihr innerhalb eines Zeitlimits grob vorgegebene Wegpunkte abklappert. Besonders hitzköpfige Gegner fordern Euch zu Einzelduellen heraus, bei denen der Sieger beide Autos einkassiert. Reaktionstests für Könner stellen außerdem die Dragster-Rennen dar: Im Gegensatz zu den anderen Disziplinen ist hier eine manuelle Schaltung vorgeschrieben – nur wer die Gänge mit perfektem Timing einlegt und den Drehzahlmesser geschickt ausreizt, hat eine Siegchance.
Damit in den schnellen Nobelkarossen auch die passende Musik läuft, hat sich Infogrames nicht lumpen lassen: Auf dem Soundtrack finden sich so hochkarätige Namen wie Moby, Saliva oder Junkie XL ein. *us*

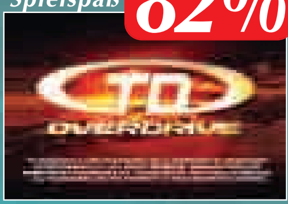
SCHNELL UND SCHICK: Mit "Test Drive Overdrive" kommt endlich wieder etwas Leben in die alte Raser-Serie: So weiß die gute Optik (inklusive 60-Hertz-Modus) mit feinen Automodellen, hübschen Lackeffekten und ordentlicher Randbebauung zu gefallen, auch wenn in den Nachtrennen die Bildrate gelegentlich ins Stottern kommt. Dazu gesellt sich die bewährt hochkarätige Musikkulisse und eine saubere Steuerung, mit der Ihr Eure PS-Boliden prima im Griff habt. Die verschiedenen Rennen sowie Städte sind abwechslungsreich und spannend ausgefallen, zumal sich der Kollisionsfrust im Gegensatz zu "Burnout" in Grenzen hält: Unvermeidbare Unfälle kommen hier nur selten vor. Wer es schnell mag, ist mit "Test Drive Overdrive" gut bedient.



Ulrich Steppberger

HERSTELLER: Infogrames
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 81% | SOUND: 79%

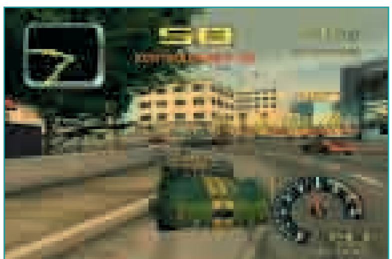
Spielspaß 82%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Spannende Raserei mit viel Nervenkitzel-Potenzial: Dank schicker Optik und ordentlichem Umfang motivierend.

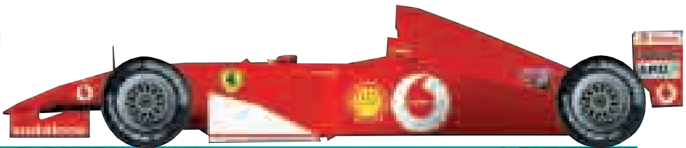



Auf flotte Raser warten viele Gefahren, egal ob blendender Sonnenschein (links) oder arglose Fußgänger (oben).

ANDERE VERSIONEN
Die Xbox-Umsetzung wird in der nächsten Ausgabe getestet.

ENTWICKLER: Visual Sciences, England (www.easports.com)

F1 2002



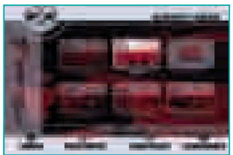


Der hübsch gestaltete Regen führt zu glitschigem Asphalt: Habt Ihr Schäden abgeschaltet, bedeutet der Unfall aber nur eine Zeiteinbuße.



Effekte satt: Abgesehen von kräftigem Flimmern auf manchen Kursen (z.B. Sepang) ist die optische Präsentation großartig. Hier lasst Ihr bei einer Bremsung mächtig Gummi auf dem Kurs.

Höchst motivierend: *Wie schon in den letzten Ausgaben der "Madden"- und "NFL"-Reihe hat EA nun auch bei der "F1"-Serie das Sammelkarten-Feature eingeführt. Durch Meistern der Herausforderungen und weiterer Aufgaben wie 'Erringe acht Mal einen Podestplatz' schaltet Ihr je sechs Karten pro Team frei. Damit Ihr Euch die Mühe nicht umsonst macht, bekommt Ihr bei Komplettierung von ganzen Kartensätzen Goodies (Menüdesign im Stile Eures Lieblingsteams) oder neue Modi ('Vorherrschaft') spendiert.*



Eine noch: Die letzte Karte des Toyota-Teams muss noch freigespielt werden.

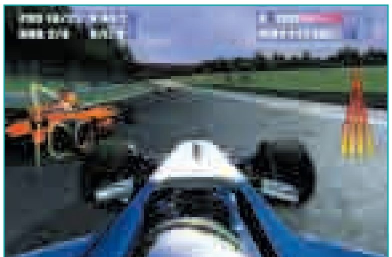


Nachdem vor zwei Monaten bereits die Xbox-Nutzer in den Genuss der laufenden F1-Saison gekommen sind, dürfen nun auch Sony-Fans in den Overall der Debütanten McNish oder Webber schlüpfen. Im Gegensatz zur "F1 2001"-08/15-Konvertierung für die Microsoft-Konsole hat sich beim PS2-Update aber mehr geändert als nur die teuren Originalnamen. Zwar wird die neue Streckenführung des Hockenheimrings immer noch nicht beachtet, dafür erwarten Euch abgeänderte Modi und ein entsprechendes 'Windschatten'-Feature.

Wichtigste Neuerung für Fortgeschrittene im PS-Zirkus: Ihr müsst keine Fahrschule mehr meistern, bevor Euch sämtliche Spielvarianten (Grand Prix, Meisterschaft, eigener Wettbewerb, Team-Zweikampf) in ihrer Gänze zur Verfügung stehen. Die Handhabung Eures Boliden in Normal- (simpel) oder Sim-Physik (dezent komplexer) übt Ihr nun bei den 'Herausforderungen': In zwei Schwierigkeitsgraden könnt Ihr hier eine vorgegebene Situation für jedes der elf Teams bestehen. Als Renault-Fahrer gilt es z.B. innerhalb eines Zeitlimits einen sauberen Boxenstopp hinzulegen, als Angestellter der Ferraristi habt Ihr einen Gegner in der Haarnadelkurve von Montreal auszubremsen. Netterweise werden die Prüfungen nicht mehr ganz so streng gehandhabt wie im Vorgänger – erst wenn Euer Fahrzeug komplett vom Kurs abkommt, werdet Ihr disqualifiziert.

Auf dem Asphalt selbst hat sich technisch kaum was geändert: Tolle Partikeleffekte und ein solides Schadensmodell lassen über dezentes Flimmern und sporadische Ruckler hinwegsehen, aus den Lautsprechern meldet sich ab und zu der Boxenfunk mit Infos über Konkurrenz oder Rundenzeiten. Die innovative Komponente bei der Handhabung Eures Gefährts ist die Betonung des Windschattens: Eine Anzeige auf der rechten Bildschirmseite füllt sich, wenn Ihr am Heck eines Gegners hängt – Ihr spürt förmlich, wie Euer Wagen immer mehr vom Vordermann angesaugt wird und das Tempo zunimmt. Wollt Ihr's etwas realistischer, schaltet Ihr diese Option, die spektakuläre Überholmanöver zulässt, einfach ab.

Neben dem Championat vergnügen sich Spaß-Raser wie gewohnt bei einer Arcade-Variante, in der Kurse durch WM-Punkte freigespielt werden. Im Splitscreen tretet Ihr mit bis zu vier Leuten an, wobei das restliche Fahrerfeld nur bei zwei Teilnehmern anwesend ist. *sf*



Dank Fahrt im Windschatten habt Ihr Eure Leiste rechts am Bildschirm aufgefüllt und nutzt das Zusatztempo zum Überholen.

SO LANGWEILIG DIE AKTUELLE SAISON, so überraschend die EA-untypische Innovativität beim neuen Spross der F1-Reihe. Die Grafik gibt sich zwar gewohnt, aber das heißt nichts Schlechtes: Tolle Effekte und hübsche Fahrzeugmodelle trösten über Flimmern und sporadische Ruckler hinweg. Die Neuerungen im Spieldesign haben's dafür in sich: Der Windschatten sorgt für eine gehörige Zusatzportion Spannung und Fahrspaß, die Herausforderungen liefern interessante Kurzszenarien, die Sammelkarten schrauben die Motivation mächtig nach oben. Allerdings – und das ist in meinen Augen immer noch ein Manko der Reihe – richtet sich "F1 2002" vornehmlich an Spaß- und Arcade-Raser. F1-Profis werden vom niedrigen Sim-Ansatz enttäuscht.



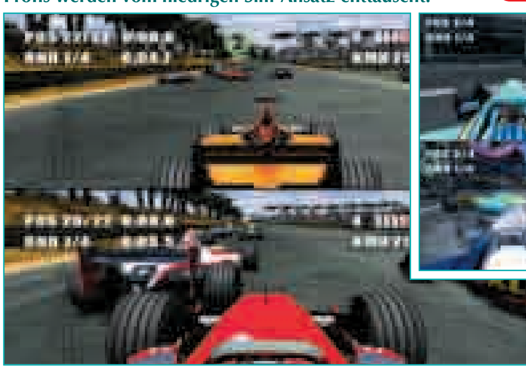
Stephan Freundorfer

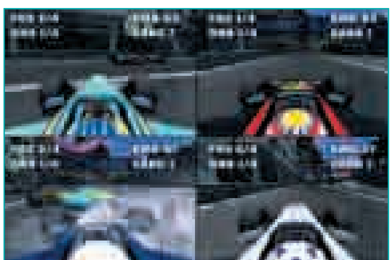
HERSTELLER	EA
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	80%
SOUND	74%
Spielspaß	83%



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Varianten- und motivationsreiches Formel-1-Spiel: Fast perfekt für Arcade-Freunde, mager für Simulations-Fans.



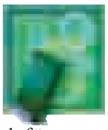


Wie gewohnt: Zu zweit gibt's das komplette Fahrerfeld und Ruckler, zu viert fehlt die KI-Konkurrenz.

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger "F1 2001" wurde in MAN!Ac 11/2001 mit 78% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: RAGE, ENGLAND (WWW.RAGE.COM)

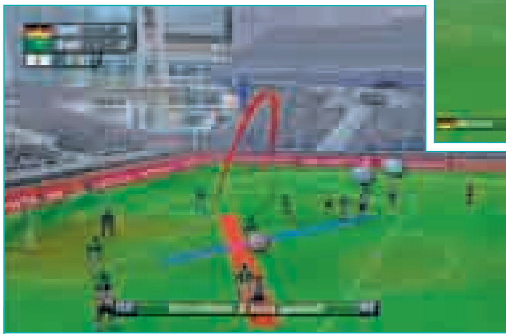
David Beckham Soccer



Spice-Girl-Ehemann David Beckham ist zwar momentan verletzt, aber auf Konsole bolzt der Insel-Kicker dafür umso besser. Kein Wunder, ist er doch der einzige Original-Spieler in der Fußball-Sim von Rage – die Namen aller anderen Stars sind nur in verfremdeter Form enthalten. So konzentrieren sich die Entwickler voll und ganz auf ihren Titelhelden: Training mit dem britischen Ballzauberer und sogar sein Lebenslauf auf Texttafeln sind enthalten – Genre-übliche Spielmodi wie Freundschaftsbegegnungen, diverse Turnier- bzw. Liga-Varianten und einen Baukasten für Eigenkreationen gibt's ebenfalls. Wer besonders knackige Herausforderungen liebt, versucht sich an einer der klassischen Begegnungen, einem Match gegen die Übermannschaft aus Brasilien oder wählt gleich den Survival-Modus – zur Belohnung füllt sich Euer Trophäen-Schrank. Die ersten Erfolge sollten sich schnell einstellen, denn alle Aktionen wie Passen oder Schießen werden mit "FIFA"-inspirierten Kontrollen ausgeführt. *tk*



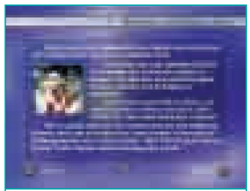
Von wegen Schönwetter-Kicker: Die brasilianischen Ballzauberer sind auch bei heftigstem Regen kaum zu schlagen.



Freistöße für Experten: Bei Standard-Situationen stehen Euch verschiedene einstudierte Tricks zur Wahl.



Üben für die WM: Die Saudis sind anfällig gegen hohe Flankenbälle.



Herzallerliebst: Klein David macht tolle Seifenblasen für sein Spice-Girl.

SPIELERISCHER STILLSTAND: Rages launige Action-Bolzereien haben sich seit dem tollen PSone-Kick "UEFA Striker" keinen Deut weiterentwickelt. Vor allem optisch enttäuscht der erste Gehversuch auf dem PS2-Rasen doch sehr: Spärlich texturierte Polygon-Spieler und hampelige Animationen locken in Next-Generation-Zeiten keinen Sofasportler mehr. Außerdem ist es fraglich, ob das Zugpferd David Beckham hierzulande auf Gegenliebe stößt – immerhin hat uns der Kerl fast die WM-Quali versaut. Zumindest im Wettstreit mit Kollegen macht die Balltreterei dank simpler Steuerung trotzdem Spaß. Ein dickes Lob haben auch die vielen witzigen Extras wie Stadioneditor, Szenario-Modus sowie Beckham-Biografie verdient.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER: Rage
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 66%
SOUND: 61%

Spielspaß **65%**

Angestaubte Fußballkost für zwischendurch: Einsteigerfreundlich und mit vielen Gimmicks, aber arg biederer Technik.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Der PSone-Vorgänger wurde in Maniac 1/2002 mit 71% bewertet.

ENTWICKLER: CLIMAX, ENGLAND (WWW.THQ.DE)

MotoGP



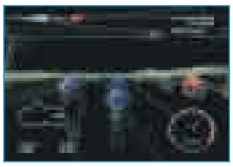
Heimspiel: Deutsche Fahrer haben in der "MotoGP"-Klasse zwar nichts zu melden, aber wenigstens ist mit dem Sachsenring ein Kurs aus der Heimat vertreten.

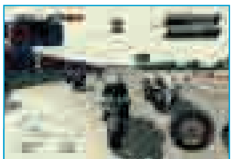


Sauwetter: Wenn es regnet und stürmt, wird nicht nur der Asphalt deutlich rutschiger, die Wasserfontänen behindern auch die Sicht.

Vielfahrer

erfreuen sich an den zahlreichen freispielbaren Boni von "MotoGP". Neben Standard-Extras wie Fahrer, Outfits oder gespiegelten Kursen winken knuffige Gags: So schwingen sich die Nummern-Girls statt der lederbekluften Piloten auf die Maschinen oder Ihr könnt Grafikeffekte wie Cel-Shading, Wireframe und den Skizzen-Modus aktivieren.





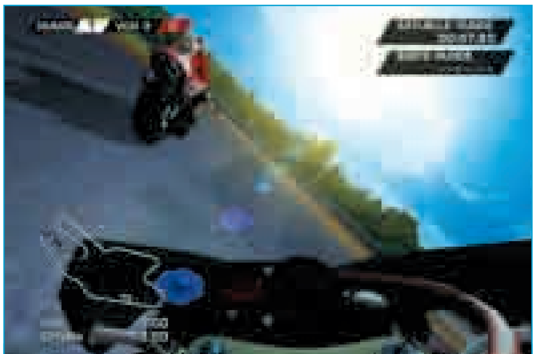
Bizarre Welten: Die Grafikgags sind nette Zugaben, für normale Rennen aber unbrauchbar.

Gleicher Name, gleiches Spiel? Nicht ganz: Zwar handelt es sich beim Xbox-"MotoGP" von THQ erwartungsgemäß um ein Motorradrennen mit der offiziellen Zweirad-Lizenz (ganz wie bei den beiden PS2-"MotoGP" von Namco), aber ansonsten haben die Produkte nichts miteinander zu tun.

Während die Sony-Piloten mehr auf Anspruch und möglichst realistische Simulation setzen, geht THQ einen anderen Weg: Auch ohne jahrelange Zweirad-Erfahrung könnt Ihr Euch auf der Xbox in den Sattel schwingen, ohne zwangsläufig bei der ersten engen Kurve die Nase im Kiesbett zu vergraben. Die deutlich arcadelastigere Steuerung bedeutet allerdings nicht, dass Ihr ohne Rücksicht auf Verluste Gas geben könnt: Rempeleien führen auch hier bei zu viel Vehemenz zu unsanften Absteigern, schwungvolle Kurvenfahrten glücken ebenfalls nur Piloten, die rechtzeitig das Tempo drosseln.

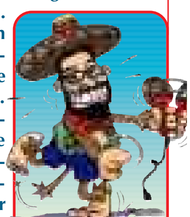
Neben zahlreichen bekannten Namen aus der ehemaligen 500ccm-Klasse finden sich zehn originalgetreue Kurse der Meisterschaft: Neben Le Mans, Suzuka, Jerez, Assen oder Donington dürfen deutsche Piloten zum Heimspiel auf dem Sachsenring ran – je nach Spielmodus bzw. Einstellung lacht Euch dabei die Sonne ins Gesicht oder Ihr müsst bei Regenschauern mit besonders schlüpfrigem Asphalt zurechtkommen.

Neben den obligatorischen Varianten wie schnellen Einzelrennen oder Splitscreen-Rasereien mit bis zu vier menschlichen Teilnehmern dürft Ihr bei drei großen Spielmodi ran: In der Arcade-Meisterschaft fallen lästige Aufgaben wie die Qualifikation weg, dafür kassiert Ihr auf der Piste für jeden Powerslide, Burnout oder Überholvorgang ebenso Punkte wie für das Absolvieren eines Streckenabschnitts, ohne vorher die geteerte Piste verlassen zu haben. Beim Training züchtet Ihr Euch einen Champion heran: Habt Ihr das Outfit und die Maschine bestimmt, fahrt Ihr ähnlich wie in "Gran Turismo 3" unterschiedliche Prüfungen, die bei Bestehen Eure Brems-, Lenk- oder Beschleunigungsfähigkeiten aufpeppen. Bei der anspruchvollen Grand-Prix-Serie habt Ihr dieses Können auch bitter nötig, denn hier rangelt Ihr mit den Profis im vollen Programm inklusive Qualifikation um jeden WM-Punkt. *us*



Die Cockpit-Perspektive bietet viel Dynamik, erfordert aber wegen der kräftigen Schwankungen einen robusten Magen.

AUFSTEIGEN UND SPAß HABEN: Die PS2-"MotoGPs" waren mir immer eine Spur zu komplex, um mich länger zu motivieren – da gefällt mir der Ansatz des Xbox-Namensvetters schon deutlich besser. Dank der einfachen Steuerung kommt Ihr schnell ins Spiel und müsst Euch nicht laufend über unverhoffte Stürze ärgern. Um aber besonders in den höheren Spielstufen Erfolg zu haben, ist trotzdem einiges an Training und Streckenkenntnis nötig. Dank der abwechslungsreichen Spielmodi findet sich für jeden Geschmack etwas, lediglich die Beschränkung auf nur zehn Strecken ist für mich nicht nachvollziehbar. Technisch gibt sich "MotoGP" keine Blöße: Zwar sehen die Kurse naturbedingt etwas spärlich aus, doch gut animierte Fahrer und besonders die Effekte bei regnerischem Wetter gleichen diesen Mangel wieder aus. Nur das planlose Elektrogeklimper nervt schnell, doch dafür gibt's ja die Festplatte zum CD-Rippen. Auch gesellige Biker haben endlich mal richtig Grund zur Freude: Per System-Link oder Splitscreen geht's mit dem kompletten CPU-Feld zur Sache, ohne dass ein Ruckeln den Spaß stört.



Ulrich Steppberger

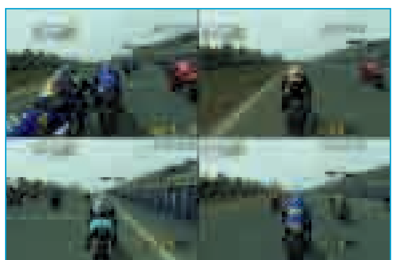
HERSTELLER	THQ
SYSTEM	Xbox
ZIRKA-PREIS	70 Euro
GRAFIK	81%
SOUND	73%
Spielspaß	83%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Arcadelastige Rennsportsimulation mit motivierenden Spielmodi und toller Splitscreen-Unterstützung.

AB 12





Volles Programm: Egal ob zu zweit oder zu viert im Splitscreen, auf Wunsch sind immer 20 Fahrer unterwegs.

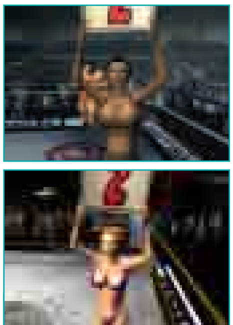
ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Der Namensvetter "MotoGP 2" für die PS2 erhielt in MAN!AC 3/2002 82% Spielspaß.

ENTWICKLER: Codemasters, England (www.codemasters.de)

Mike Tyson Heavyweight Boxing

Sex im Ring: *Leicht bekleidete Damen tummeln sich mittlerweile in fast allen publikumswirksamen Sportarten – so auch beim Boxen. Allerdings wurden die Nummern-Girls auf Konsole bisher nur bedingt kunstvoll in Szene gesetzt. Codemasters hat's richtig gemacht und die Mädels gleich mit einem "DOA"-typischen Vorbau versehen.*



Die Boxenluder des Boxsports: Nummern-Girls als Blickfang.

Codemasters setzt auf gutes Timing: Passend zum Weltmeisterkampf von Lennox Lewis gegen Mike Tyson am 8. Juni gibt sich letzterer im hauseigenen PS2-Boxen die Ehre. Lewis ist zwar nicht mit von der Partie, dafür geht Ihr mit anderen schweren Jungs wie Franz Botha in den Ring.

Die Schlagpalette lässt Euch dabei mehr als genug Möglichkeiten, den Gegner fachgerecht in Grund und Boden zu prügeln und letztlich auf die Bretter zu schicken. Mit den Actionknöpfen aktiviert Ihr Haken oder Jabs, die Schultertasten sorgen ganz wie in "Knockout Kings 2002" für Körperschläge sowie Kombos. Gedeckt wird dagegen mit dem rechten Analogstick. Knackige Spezialattacken dürft Ihr erst ausführen, wenn Ihr einige gelungene Aktionen gezeigt habt. Dazu zählen (vom Schiedsrichter) ungesehenene Tiefschläge oder eine erfolgreiche Trefferserie – anschließend leuchten am unteren Bildschirmrand Sternchensymbole auf. Diese ermöglichen besonders brutale Kombos, die vom Fallobst gegenüber nur selten gedeckt werden können. Steigt Ihr nicht in der Haut eines vorgegebenen Kämpfers, sondern mit einem personalisierten Athleten in den Ring, müsst Ihr Euch die Spezialattacken erst durch Siege und Preisgelder verdienen. Euren Neuling dürft Ihr nach Belieben individualisieren: Vom Scheitel bis zur Sohle könnt Ihr zahlreiche Kleinigkeiten wie Bartwuchs, Handschuhfarbe oder Tattoo-Größe bestimmen. Eine riesige Zahl an Attributen (weit mehr als bei der EA-Konkurrenz) gibt Euch zusätzlich Kontrolle über die Entwicklung Eurer Fähigkeiten.

Habt Ihr Eure zukünftige Boxlegende gestalterisch vollendet, geht's zu den Gürtel-Herausforderungen. Hier bestreitet Ihr mehrere Kämpfe hintereinander, um erst an den bronzenen, später an die zwei Edelmetall-Gürtel zu gelangen. Von den Gewinnsummen kauft Ihr Euch Ausdauerpunkte, stärkere Jabs oder investiert in Spezialschläge.

Bleibt Ihr für geraume Weile auf der Gewinnerstraße, werden diverse Goodies freigeschaltet: So kommt z.B. bei der Modus-Wahl eine 'Survival'-Variante hinzu. Später dürft Ihr mit bis zu sieben Freunden ein Multiplayer-Turnier nach dem K.O.-Verfahren veranstalten – neue Charaktere wie 'Iron Mike' gibt's ebenfalls. *sb*

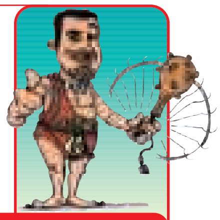


Immer auf die Ausdauer achten: Verausgabt Ihr Euch zu heftig, habt Ihr bei einem Niederschlag nur wenig Chancen, wieder gesund auf die Beine zu kommen.



Zu schnell für die Kamera: Die fiesen Hiebe von 'Iron Mike' bekommt Ihr zu Beginn nur beim Sparring ins Gesicht.

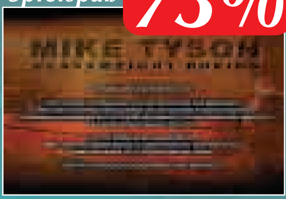
RING FREI: Trotz realistischem Ansatz mit originalen Boxern erinnert Codemasters Schwergewicht doch sehr an eine Arcade-Schlägerei. Dank comic-hafter Faustkämpfer und großer Manöverpalette wird Euch aber garantiert nicht so schnell langweilig. So schlagt Ihr z.B. möglichst effektiv auf Euren Gegner ein, um endlich die nächste Superkombo aktivieren zu können. Im Vergleich zu "Knockout Kings 2002" sind die Animationen nicht so gut gelungen, dafür gibt's mehr Modi. Leider ist ebenso wie bei der EA-Konkurrenz kein richtig motivierender Karriere-Modus enthalten. In den Gürtel-Herausforderungen fehlt ganz einfach der wahrnehmbare Aufstieg vom Anfänger zur Legende. So klettern Solospieler nur mit Vorbehalt in den Ring.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER: Codemasters
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 76% **SOUND:** 77%

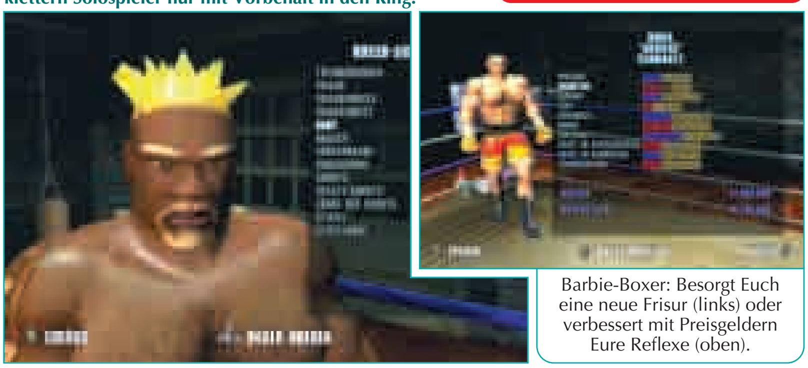
Spielspaß 73%



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Dezent taktisches Arcade-Boxen mit netter, bunter Comic-Grafik, aber nur mäßigem Umfang.

AB 12

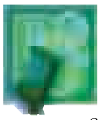


Barbie-Boxer: Besorgt Euch eine neue Frisur (links) oder verbessert mit Preisgeldern Eure Reflexe (oben).

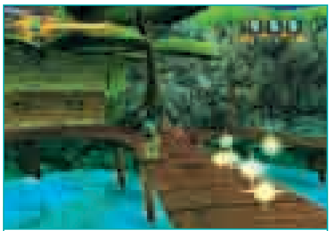
ANDERE VERSIONEN
Eine Umsetzung für Xbox ist in Arbeit.

ENTWICKLER: Papa Yeti Team, USA (www.konami-europe.com)

Frogger: Das große Abenteuer



Die PS2-Premiere der Arcade-Ikone ”Frogger” hat mit dem Original praktisch nichts zu tun: Statt den Oldie-Frosch stilecht in einen unterhaltsamen und einfachen Geschicklichkeitstest zu packen, muss er in einem uninspirierten 3D-Jump'n'Run als Held herhalten. Zwar wurden der Spielablauf und die meisten Ideen dreist beim Ubi-Konkurrenten ”Rayman” geklaut, aber eine Handvoll netter Gags und Parodien auf Konami-eigene Spiele sorgen immerhin für ein Minimum an eigenen Einfällen. Das Ganze könnte halbwegs Spaß machen, wären da nicht die permanent ruckelnde Optik, eine völlig unübersichtliche Kameraführung und die grobe Steuerung, bei der gezielte Sprünge zur Glückssache werden – lasst diesen Frosch lieber alleine quacken. *us*



Auf zwei Beinen durch die Welt: Sein typisches Hopsen hat Frogger für dieses Abenteuer aufgegeben.

HERSTELLER Konami
SYSTEM PS2
ZIRKA-PREIS 60 Euro
GRAFIK 41% SOUND 48%

Spielspaß 35%

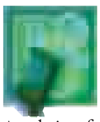
Schamlose ”Rayman”-Kopie mit einigen netten Ideen, allerdings mit mieser Technik und übler Steuerung.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

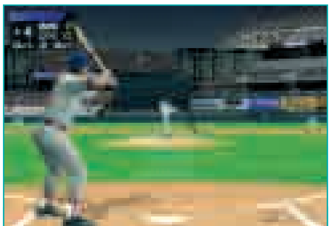
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Acclaim, USA (www.acclaim.de)

All-Star Baseball 2003



Wie schon altgediente PSone mausert sich auch die PS2 zur Sportserien-Konsole. Acclaim folgt dem Trend und liefert ein Update zu seiner bekannten Baseball-Simulation. Neuerdings dürft Ihr im ‘Franchise’-Modus bis zu zwanzig Seasons am Stück spielen, wobei Ihr Veteranen in Rente schikt oder miese Batter verkauft. Auf dem Spielfeld dürft Ihr wie gehabt selbst ans Schlagmal treten oder der CPU alle Arbeit überlassen. Bei weiteren Spielarten versucht Ihr Euch im ‘Home Run’-Wettbewerb, Training, Einzelspiel oder ‘Trivia’. Letzteres wird fast wie das Gesellschaftsspiel auf einem 2D-Baseballbrett gezockt.
Leider sind gelungene Schläge genauso vom Glück abhängig wie im Vorgänger. Für Fans lohnt sich die Anschaffung wegen der neuen Modi dennoch. *sb*



Glücksspiel: Ihr könnt leider nur raten, welchen Wurf der CPU-Gegner als nächstes anwendet.

HERSTELLER Acclaim
SYSTEM PS2
ZIRKA-PREIS 60 Euro
GRAFIK 64% SOUND 61%

Spielspaß 67%

Baseball-Update mit neuen Modi, aber schlechter Fängersteuerung und zu mickrigen Schlag-Icons.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger “All-Star Baseball 2002” wurde in MAN!AC 6/2001 mit 65% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Arika, Japan (www.capcom.com)

Everblue



Eure Tauchgebiete dürft Ihr nach ein paar gelösten Suchaufträgen frei auf einer Karte wählen. Besondere Spots wie dieser versenkte VW-Bus entdeckt Ihr durch Zufall oder Tippgeber.



Nichts für Klaustrophobiker: In einer gesunkenen Fregatte sucht Ihr nach wertvollen Schätzen – achtet auf Euren Luftvorrat!

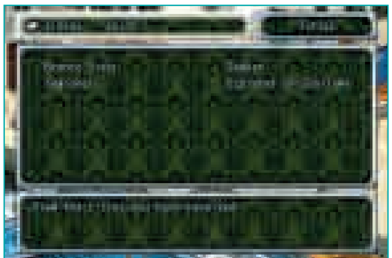
***Ärgerlich:** Zwar kann man Capcom bei "Everblue" keinen Vorwurf bezüglich einer miesen PAL-Anpassung machen, dennoch hat die deutsche Version des Spiels einen ganz dicken Haken. Der Titel wurde nämlich nicht lokalisiert – zumindest mittelprächtig sollte Euer Englisch sein, sonst entgeht Euch zuviel an Spielspaß. Bei einem Vollpreisprodukt, das zudem recht Adventure-lastig daherkommt, ist das eine gediegene Frechheit. Hier hatten wohl die Marketingstrategen mit einer Kosten/Nutzen-Analyse das Sagen...*

Die Welle an innovativer, japanischer Software für die PS2 reißt nicht ab: Diesen Monat beschreitet Capcom neue Pfade abseits ausgelutschter Standard-Genres. Auf den ersten Blick scheint "Everblue" zwar nichts anderes als eine Tauchersimulation zu sein, doch das Spiel bietet viel mehr als lethargisches Gedümpel zwischen bunten Fischchen. Denn Euer Interesse als jugendlicher Amateur-Taucher gilt nicht der unterseeischen Flora und Fauna, sondern den Schätzen, die unter Sediment und in gesunkenen Schiffen zu finden sind.

So stürzt Ihr Euch, angeleitet von Eurem Kumpel Marco, in die ufernahen Fluten einer kleinen Mittelmeerinsel. Eure Ausrüstung entspricht dem anfänglich schmalen Geldbeutel – barfuß und mit Mini-Tank auf dem Rücken bewegt Ihr Euch aus der Ego-Perspektive über den Meeresgrund. Neben dem Kompass beachtet Ihr dabei vor allem die Ausdauer- und die Luftleisten: Erstere wird beansprucht durch Tauchen in zu tiefem Wasser und das Mitführen zu schwerer Gegenstände – bei Leerung einer der beiden Säulen droht Lebensgefahr. Zum Aufspüren etwaiger Pretiosen nutzt Ihr Euer Sonar: Verbunden mit einem Material-spezifischen Zusatzteil spürt Ihr durch 'Pingen' allerlei Fundstücke auf, von der Algen-verkrusteten Pfeife bis zur antiken Münze.

Um dem Ganzen eine Richtung zu geben, sind Eure Tauchgänge in eine astreine Adventure-Handlung an Land eingebettet. Zunächst bekommt Ihr nämlich nur den Pier und einen kleinen Teil des angrenzenden Hafenstädtchens zu sehen. Einige Leute lungern herum, die Euch Informationen zu Tauchrevieren geben, Euch Aufträge erteilen oder einfach nur handeln wollen: So verscherbelt Ihr gefundene Gegenstände und legt Euch für das Geld bessere Ausrüstung zu, zeigt einem pensionierten Fotografen Eure besten Unterwasser-Aufnahmen oder nächtigt in einer kleinen Pension, um Energie und Sauerstoffvorrat Eurer Flaschen aufzufüllen.

Im Lauf der Zeit öffnen sich immer neue Stadtviertel, mehr Charaktere treiben sich herum und in Folge erfahrt Ihr Geschichten über schatzträchtige Schiffswracks. Im Gegensatz zur gewöhnlichen Taucherei, bei der Ihr in Nullkommanix zur Oberfläche aufsteigen könnt, ist das Stöbern in den gefluteten Bootsinnereien recht gefährlich: Nur an Eurem Einstiegspunkt kommt Ihr wieder aus dem Wrack heraus – verirrt Ihr Euch, wird aus morschem Gebälk schnell ein feuchtes Grab. *sf*



Für besondere Leistungen erhaltet Ihr Titel wie 'Erkunder der Tiefe'. Zudem schenken Euch Leute Freundschaftsmünzen.

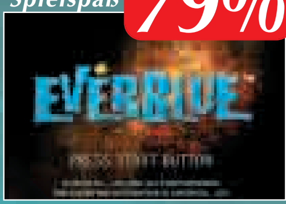
WAS ANFÄNGLICH WIE EINE STOCKFADE PLANSCHEREI aussieht, entpuppt sich bald als mitreißendes Unter- und Überwasser-Abenteuer. Lasst Euch von der ersten halben Stunde ziellosen Umherirrens nicht entmutigen – "Everblue" entfaltet nach einer Weile richtiggehend Suchtsymptome. Anleihen aus Grafik-Adventure und Rollenspiel (Eure Ausdauer wächst, Ihr kauft bessere Ausrüstung) verleihen der Schatzsuche Tiefe und Motivationskraft. Dankenswerterweise hält auch die Grafik mit: Gerade beim Erkunden versunkener Schiffwracks kommt durch die liebevolle Gestaltung Tauch-Flair auf – und auch Beklemmung bzw. Schrecken (z.B. wenn eine Meeresspinne im Taschenlampenkegel auftaucht). Nicht für jeden Geschmack, aber probierenswert!



Stephan Freundorfer

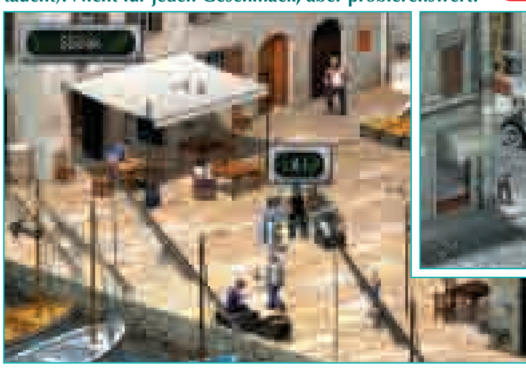
HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 72% SOUND: 75%

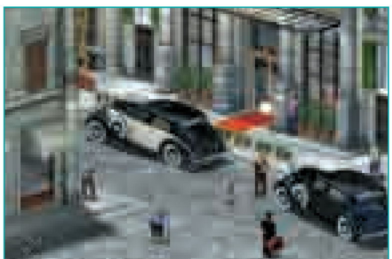
Spielspaß **79%**



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Hübsch präsentiertes Schatztauch-Adventure: Motivierend, aber simpel und nichts für Action-Fans.





Im Lauf des Spiels besucht Ihr immer mehr Viertel der Hafenstadt. Mit allen Personen darf kommuniziert werden.

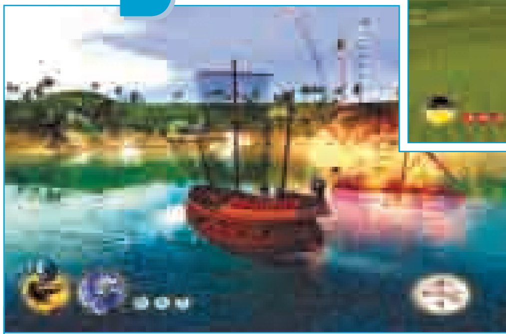
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: WESTWOOD, USA (WWW.EAGAMES.COM)

Pirates – The Legend of Black Kat



Vor einigen Monaten sorgte bereits die PS2-Version von Westwoods ungewöhnlichem Action-Adventure für erstklassige Freibeuter-Action, jetzt gehen auch Xboxler auf Kaperfahrt.
Dabei schlüpft Ihr in die Rolle der wohlproportionierten Piratin Katarina Leon, die abwechselnd in zwei grundverschiedenen Spielabschnitten ihrer Profession nachkommt. Zunächst schippert Ihr mit Eurem Äppelkahn über die Meere und haltet nach Schatz-trächtigen Inseln Ausschau. Unterwegs versenkt Ihr in taktisch angehauchten Schlachten feindliche Schaluppen, erbeutetes Gold dürft Ihr später in wendigere Schiffe, zusätzliche Bordkanonen, Ersatzplanken oder frisches Segeltuch investieren. Habt Ihr Eure schwimmende Festung erstmal am gewünschten Eiland vertäut, geht die Schatzsuche per pedes weiter. Aus klassischer Third-Person-Perspektive steuert Ihr anschließend Katarina übers Festland, knackt Kisten, rafft Taler zusammen und fordert feindliche Seeräuber und Riesenaffen zum Duell heraus. Dabei gereichen meist simple Fechtattacken und Blockmanöver zum Sieg. Besonders hartnäckige Fieslinge befördert Ihr auch per Fassgranate oder Wurfmesser ins digitale Jenseits. *cg*



Die Seegefechte verbreiten mit aufwändigen Explosionen und tollem Surround-Sound bestes Piratenflair



Weite Fußmärsche, wenig zu entdecken: Die Landgänge sind unspektakulär.

WAS FÜR DIE PS2-VERSION GALT, trifft auch auf die Xbox-Variante zu: Die effektvoll inszenierten Bootsschlachten machen mit einfacher Handhabung aber dennoch vorhandenen taktischen Finessen richtig Laune und auch die anschließende Schiffsaufrüstung garantiert spannende Stunden am Pad. Die eintönigen Landgänge können da leider nicht mithalten. Zu simpel laufen die Fechtduelle ab, zu weit sind die Wege und zu abwechslungsarm ist die Aufgabenstellung. Technisch und inhaltlich sind sich beide Versionen ähnlich: Auf der Xbox werdet Ihr zwar mit feinerer Wasseroptik und 'echten' Schattenwürfen verwöhnt, dafür kommen unverständlicherweise nur PS2-Besitzer in den Genuss deutscher Bildschirmtexte. Für Action-Adventure-Fans auf jeden Fall einen Blick wert.



Colin Gäbel

HERSTELLER: Electronic Arts
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 70 Euro
GRAFIK: 72%
SOUND: 80%

Spielspaß 78%

Prächtig inszeniertes Freibeuter-Abenteuer mit spannenden Schiffsschlachten – die Landgänge sind etwas dröge.

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Version wurde in MAN!AC 4/2002 ebenfalls mit 78% getestet.

ENTWICKLER: EA Sports, Kanada (www.easports.com)

FIFA WM 2002

Letzte Ausgabe mussten wir Euch eine endgültige Aussage zur Bildrate der PS2-Variante von "FIFA WM 2002" schuldig bleiben. Nun haben wir die Vollversion vorliegen: Zwar ruckelt EAs Fußball auf der Sony-Konsole beizeiten etwas, die Spielbarkeit wird davon aber nicht beeinträchtigt.



Da guckt er nur noch dumm: In der Wiederholung seht Ihr den niedergeschlagenen Goalie den Ball aus dem Netz holen.



Kämpfe im Strafraum: Bei Bedarf dürft Ihr den Torhüter via Knopfdruck aus seinem Kasten kommen lassen.

Mit einem Monat Verspätung trudelt einer der letzten Starttitel für den Gamecube bei uns ein: Wie der Name schon sagt und wir von EA gewohnt sind, handelt es sich bei der ersten FIFA-Kickerei für die neue Nintendo-Konsole um nichts anderes als eine simple Umsetzung. Wie schon auf Xbox und PS2 nehmt Ihr an der Weltmeisterschaft in Japan und Südkorea teil – originale Stadien, Maskottchen und Spieler inklusive. Und da man sich auf das größte Event im Fußballsport konzentriert, bekommt Ihr auch nichts anderes zu spielen als Freundschaftbegegnungen und die Endrunde. An der typischen FIFA-Steuerung hat sich nichts geändert: Die Stärke von Pass, Flanke oder Schuss bestimmt Ihr über die (etwas zu kurze) Druckdauer des jeweiligen Knopfes, die Schultertasten geben dem Leder Effet. Auch Vorgaben in den freien Raum, Doppelpässe oder Übersteiger kitzelt Ihr mit etwas Übung aus Euren wunderhübsch animierten Polygon-Athleten raus, Tackling und Grätsche gehören ebenso zum Repertoire. Untermalt wird die Arena-Action mit prächtiger Fankulisse, wuchtigen Fanfaren und dümmlichem Moderatoren-Gelaber. *sf*



HERSTELLER	Spielspaß 86%	ACTION
Nintendo	Prächtig inszeniertes Arcade-Gebolze mit einem Makel: Es mangelt an Optionen und Spielvarianten.	STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
Gamecube		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
60 Euro		
GRAFIK 83% / SOUND 79%		

ANDERE VERSIONEN
Die Xbox- und PS2-Variante wurden in MAN!AC 6/2002 getestet.

WIE ZU ERWARTEN WAR: Habt Ihr Euch das zum aktuellen TV-Großereignis passende Fußballfest bereits für Xbox oder PS2 geholt, könnt Ihr auf die Gamecube-Variante bedenkenlos verzichten. Denn die ist inhaltsgleich und optisch nur einen Tick besser und flüssiger als die Sony-Version. So bleibt eigentlich nur das in MAN!AC 6/2002 Gesagte: Wer viel Wert auf atmosphärische Inszenierung und flottes Gebolze und dafür umso weniger auf strategisches Rasen-Schach legt, der ist bei EAs jüngstem Spross hervorragend aufgehoben. Allerdings würde man sich etwas mehr Optionen und Umfang wünschen, zudem stört auf dem Gamecube die Lage des Sprint-Buttons: Von der Y-Taste rutscht man gerne auf den A(=Pass)-Knopf ab.

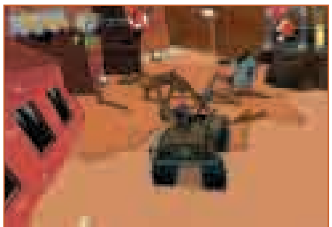


Stephan Freundorfer

ENTWICKLER: Pseudo Interactive, Kanada (www.pseudointeractive.com)

Cel Damage

PS2-Besitzer dürfen sich ausnahmsweise freuen, dass ihre Konsole nicht mit einer Umsetzung gestraft wird: Denn auch auf dem Gamecube spielt sich "Cel Damage" so unausgegoren und witzlos wie auf der Xbox.
Im Rahmen einer skurrilen Fernsehserie sollt Ihr mit mehr oder weniger humorig designten Fahrzeugen durch schlappe vier Szenarien brettern und Euren Kontrahenten mit allen möglichen Waffen eins vor den Latz geben. Allerdings ist es auch schon egal, ob Ihr Granaten, Äxte oder Bomben sammelt, am Spielablauf selber ändert das wenig: Chaotisches Rumgesause wechselt sich mit regelmäßigem jähen Ableben ab, gegen das Ihr dank völlig verbocktem Radar kaum was ausrichten könnt. Für minimale Abwechslung würden zwei modifizierte Aufgabenstellungen sorgen, wenn die nicht prompt noch frustrierender ausfallen würden. Übrig bleibt so nur die schicke Cel-Shading-Grafik, die aber die Katastrophe nicht verhindern kann: Wer seinen Gamecube liebt, hält "Cel Damage" von dem Würfel fern. *us*



Immer feste drauf: Hektisches Knöpfchenhämmern ist so Erfolg versprechend wie jede andere Taktik.

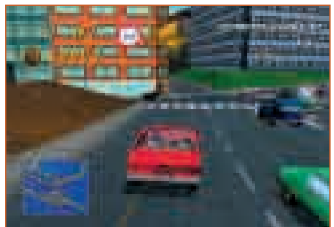
HERSTELLER	Spielspaß 36%	ACTION
Electronic Arts	Sieht gut aus, das ist aber auch alles: Chaotische Cartoonschlacht ohne Übersicht oder Spannung.	STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
Gamecube		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
60 Euro		
GRAFIK 78% / SOUND 55%		

ANDERE VERSIONEN
Die Xbox-Fassung wurde in MAN!AC 5/2002 ebenfalls mit 36% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Fox Interactive, USA (www.ea.com)

Simpsons Road Rage

Wie überraschend: Nach Xbox und PS2 wird prompt auch der Gamecube mit dem "Crazy Taxi"-Verschnitt von Matt Groenings Zeichentrickfamilie bedient. Das Spielprinzip klaut nach wie vor schamlos beim Sega-Vorbild, wie gehabt sammelt Ihr in sechs Ortsteilen Passagiere auf und bringt sie mit Vollgas zu ihrem Zielort, ohne den restlichen Verkehr zu schonen. Bei manchen Fahrten sollt Ihr für höheren Lohn Randobjekte demolieren oder Kollisionen mit anderen Fahrzeugen verhindern, aber das war's dann auch mit Eigenheiten. Für einen Schuss zusätzliche Abwechslung sorgt ein kurz geratener Missionsmodus und der Splitscreen, bei dem sich zwei Chauffeure um mitfahrwillige Springfield-Bewohner balgen. Technisch hat sich ein weiteres Mal nichts geändert: Die stilvolle aber schlichte Zeichentrickoptik wird immer noch von Pop-Ups und gelegentlichen Rucklern geplagt – wem "Crazy Taxi" nicht genügt, der fährt eine Proberunde. *us*



Jetzt aber Vorsicht: Noch ein Rempler, und Euer Sicherheitsbonus löst sich in Luft auf.

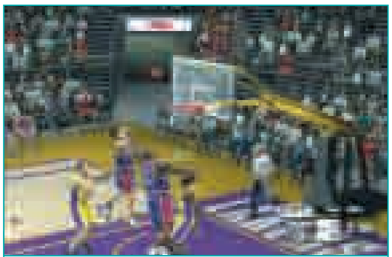
HERSTELLER	Spielspaß 77%	ACTION
Electronic Arts	Ordentlicher "Crazy Taxi"-Clone im witzigen Simpsons-Szenario, aber ohne neue Ideen oder Feinpolitur.	STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
Gamecube		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
60 Euro		
GRAFIK 68% / SOUND 74%		

ANDERE VERSIONEN
Die PS2- und Xbox-Fassungen wurden in MAN!AC 12/2001 bzw. 5/2002 ebenfalls mit 77% Spielspaß getestet.

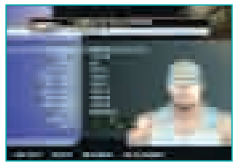
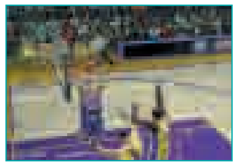
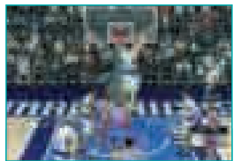
ENTWICKLER: Konami, USA (www.konami.com)

ESPN NBA 2Night 2002

ESPN muss sich einen neuen Rechtekäufer suchen: Der Vertrag mit Konami läuft aus. Zumindest heuer kommen PS2-Basketballer aber noch in den Genuss einer lizenzierten NBA-Simulation. Die Steuerung hat man nahezu 1:1 aus dem Vorgänger übernommen: Passen, Blocken, Werfen und coole Crossover-Dribblings werden wieder mit den Aktionstasten ausgeführt – via Turbo (R1) verleiht Ihr Euren Moves die nötige Würze. In Sachen Spielmodi gibt's ebenfalls wenig Neuerungen – Einzel-Matches, Play-Offs und Saison dürften Besitzern der 2001-Episode bekannt vorkommen. Dafür wurde tüchtig am Franchise-Modus geschraubt. Hier müsst Ihr Euch nicht nur um die sportlichen Geschicke Eurer Muskelberge kümmern, sondern verwaltet auch noch den Kader und klügelt Taktiken sowie Spielzüge aus. Vorbildlich: Transfers lassen sich nur bewerkstelligen, wenn die KI-Manager einverstanden sind und Ihr die Gehaltsgrenze einhaltet. *tk*


Hoch die Tassen: Die Rebounds hängen leider mehr vom Zufall als von Euren Basketball-Künsten ab.


Glück gehabt: Der Aufbauspieler passt den Ball ausnahmsweise mal in die von Euch gewünschte Richtung.




Im Editor verpasst Ihr Eurem Eigengewächs eine schicke Sonnenbrille oder enorme Sprungkraft

ES LEBE DIE JÄHRLICHE UPDATE-FLUT: **Besitzer des Vorgängers können sich ihr Geld sparen, denn Neuerungen muss man bei Konamis Basketball-Titel mit der Lupe suchen. Aber auch für alle anderen gibt's bessere Versoftungen des US-Sports – zuviele Ungereimtheiten stören den Spielfluss. Vor allem die Pass-Routinen bringen erfahrene NBA-Fans schnell auf die Palme. Selbst prädestinierte Aufbauspieler schmeißen den Ball lieber willkürlich in der Gegend rum, als den gewünschten Kollegen zu bedienen. Mit der KI ist's ebenfalls nicht weit her: Oft schließen Eure Center mit einem ordinären Wurf ab, wo ein krachender Dunk angebracht wäre. Dafür gefällt die saubere Optik mit geschmeidigen Animationen und ruckfreiem Scrolling.**


Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	60 Euro
GRAFIK	70%
SOUND	75%

Spielspaß 69%

Solide Basketball-Sim mit herben KI-Macken – der durchdachte Saison-Modus und die gute Technik reißen's raus.

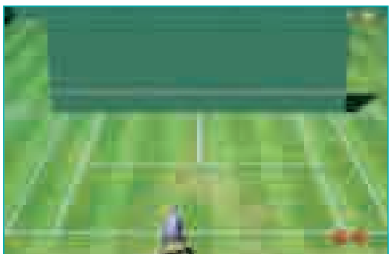
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

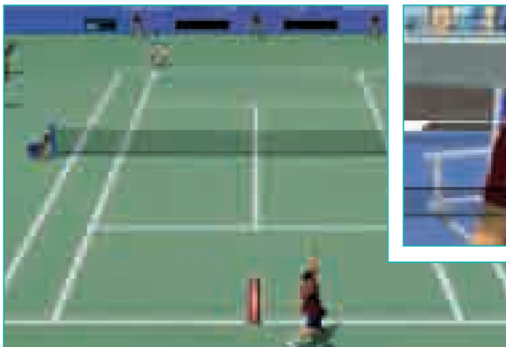
ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in Maniac 5/2001 mit 70% bewertet.

ENTWICKLER: Carapace, Frankreich (www.carapace.fr)

Next Generation Tennis

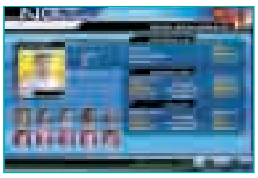
Paradox: Während selbst der Davis-Cup im TV nur noch mäßige Quoten abwirft, wird die PS2 momentan von neuen Tennis-Spielen überschwemmt. Wanadoos Beitrag überrascht mit einer Fülle an Spielmodi: Einzel-Matches, Arcade-Spielchen, Mehrspieler–Partien, Trainings-Einheiten und ein umfangreicher Karriere-Modus laden Euch zum zünftigen Filzball-Kloppen ein. Das Spieleraufgebot hält einige bekannte Weltklasse-Cracks bereit: Tim Henman, Gustavo Kuerten und sogar die deutsche Trantüte Nicolas Kiefer geben sich die Ehre – das weibliche Angebot rekrutiert sich eher aus dem Niemandsland der Weltrangliste. Wer mit den genannten Größen nichts anfangen kann, wählt einen Nachwuchsmann und bringt ihn zu Weltruhm. Um die Charakter-Werte Eures Schützlings auf ein ansehnliches Niveau zu bringen, müsst Ihr Euch aber erst mal auf dem Übungsplatz mit den Slice-, Topspin- Stopp- und Lob-Schlägen vertraut machen. *tk*


Kein Grafikfehler: Die Mauer mitten auf dem Wimbledon-Rasen ist Euer Trainings-Partner – nicht gerade unterhaltsam.


Ass: Wenn Ihr die farbige Leiste beim Aufschlag im roten Bereich stoppt, serviert Euer Crack besonders wuchtig.



Prinzip Hoffnung: Bis Euer Nachwuchs-Boris Siege feiert, ist's ein langer Weg.



DOPPELFEHLER: **Wanadoos Tennis-Premiere wird ihrem Namen nicht gerecht. Was nutzen mir all die vielen Modi, Optionen und Original-Lizenzen, wenn einem das eigentliche Spiel durch Schlampereien vergällt wird. Die Ballphysik ist mehr als dürftig: Die Filzkugel eiert seltsam träge und viel zu hoch übers Netz – das erinnert mehr an Badminton. Außerdem schlägt einem die launische Kollisionsabfrage gerne mal ein Schnippchen und lässt den Ball ungehindert Euren Schläger passieren. Was ebenfalls nervt: Die Racket-Schwinger holen teilweise viel zu lange aus – wer nicht frühzeitig die Flugbahn des Balls erahnt, schaut in die Röhre. Wenigstens kann die Technik dank sauberer Animationen und guter Soundeffekte einigermaßen überzeugen.**


Oliver Schultes

HERSTELLER	Wanadoo
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	40 Euro
GRAFIK	62%
SOUND	69%

Spielspaß 53%

Trotz vieler Modi sowie netter Optik eher mäßiges Arcade-Tennis mit übler Ballphysik und bockiger Steuerung.

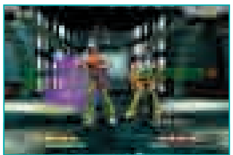
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

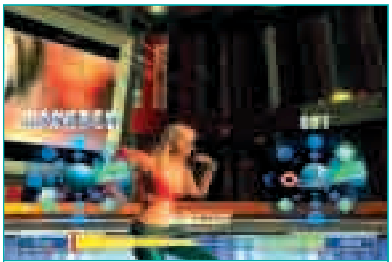
ANDERE VERSIONEN
Die GBA-Umsetzung erscheint in Kürze.

ENTWICKLER: METRO, JAPAN (WWW.THQ.DE)

Britney´s Dance Beat

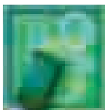
Tanzspiel-Veteranen: ***Die Macher von "Britney's Dance Beat" sind für Fans von Musikspielen keine Unbekannten: Das japanische Metro-Team entwickelte nämlich die bunte und launige "Bust-A-Groove"-Serie für PSone und PS2, von der allerdings leider nur der erste 32-Bit-Teil den Sprung nach Europa schaffte.***


Hoch die Füße: "Bust-A-Groove" überzeugte mit spritzigen Songs und skurrilen Charakteren.


Der Star gibt sich die Ehre: Wer allerdings zu lange auf Britney starrt, verliert seine eigene Schrittanzeige aus den Augen.



Je höher, desto besser: Mit einer 40er-Kombo könnt Ihr Eurem Gegner bereits ein paar fiese Gemeinheiten in seine Tanzroutine einbauen.

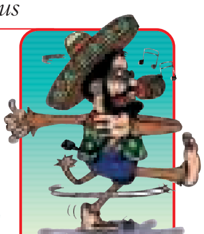


Gelegentlich landen Testmuster in der Redaktion, die nur für harte Männger geeignet sind: In diese Kategorie fällt auch "Britney's Dance Beat": Wie der Name erahnen lässt, steht das US-Popgirlie nicht nur Pate, sondern sorgt auch gleich für den kompletten Soundtrack.
Als Möchtegern-Tänzer wollt Ihr Euch der Tourneetruppe von Britney Spears anschließen, allerdings müsst Ihr davor erst Euer Können in mehreren Probeaudienzen vorführen und Euch gegen fünf Konkurrenten durchsetzen. Habt Ihr Euer digitales Alter Ego gewählt, geht es ab auf die Bühne: Zu den beatlastigen Britney-Hits "Baby One More Time", "Oops! I Did It Again", "Stronger", "Overprotected" und "I'm A Slave 4 U" läuft am unteren Bildrand auf einer runden Anzeige ein Zeiger im Kreis herum. Je nach gewählter Steuerungsvariante (sowohl Pad als auch Tanzmatte werden unterstützt) tauchen nun Richtungspfeile, Knopfsymbole oder beides gleichzeitig auf. Diese solltet Ihr genau dann drücken, wenn sich der Zeiger über ihnen befindet. Stellt Ihr Euch dabei besser an als der Gegner, wandert auf einer Skala der Marker in Eure Richtung: Ist er am Ende des Lieds immer noch dort, habt Ihr Euch für die nächste Session qualifiziert. Fähige Tänzer sammeln außerdem durch fehlerfreies Agieren wichtige Kombos – mit diesem könnt Ihr Euren Kontrahenten irritieren: So bekommt dieser ja nach Lied und Situation zusätzliche Symbole verabreicht, die Pfeilrichtungen ändern sich kurzfristig oder springen um ein Feld nach vorn bzw. hinten – natürlich kann Euch das Unheil auch selber heimsuchen.
Britney selbst gibt sich nur in gelegentlichen Soli die Ehre, selber tanzen könnt Ihr mit dem Mädel nicht: Erfolgreiche Rhythmiker dürfen sie lediglich nach dem Durchspielen bei jedem Song begleiten. Zudem ergattert Ihr durch Eure Auftritte Punkte, die Ihr gegen Backstage-Tickets eintauscht. Damit schaltet Ihr einen Stapel Videoclips frei, die Fräulein Spears beim Herumalbern hinter der Bühne zeigen oder es Euch ermöglichen, die Bühnenshows der fünf Songs mit Hilfe einer innovativen Rundumansicht aus allen möglichen Blickwinkeln zu genießen. *us*


Jetzt heißt's zuschauen: In jedem Song dürfen die Tänzer zwischendurch alleine ran, ohne dass der Gegner eingreifen kann.



BRITNEY-HASSER sind bei "Dance Beat" an der falschen Adresse: Wer die Charterfolge der Sängerin ertragen kann, bekommt ein gelungenes und unterhaltsames Tanzspiel vorgesetzt. Von der Grafik kriegt Ihr als Spieler selbst nicht so gewaltig viel mit, das Motion-Capturing der Tänzer gefällt aber ebenso wie die chick designten Bühnen. Trotz einfacher Kontrolle sorgen die späteren Levels für genug Haareraufen: Die geforderten Kombos werden teils so knackig, dass schon mal Frust aufkommt. Das größte Problem ist aber der geringe Umfang: Mit nur fünf Titeln ist das Song-Repertoire entschieden zu knapp ausgefallen – aus den bisher drei Alben von Britney hätte man doch sicher mehr machen können. So bleibt's leider hauptsächlich ein Fall für Fans.

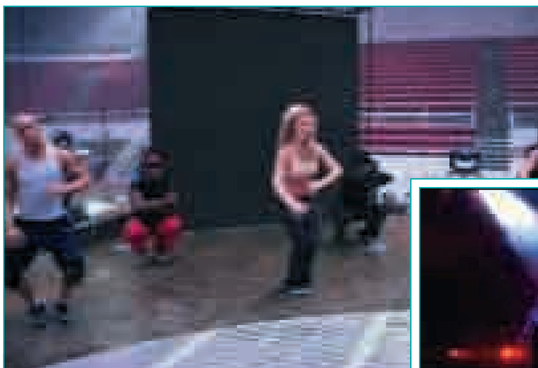

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	THQ
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	40 Euro
GRAFIK	68%
SOUND	77%
Spielspaß	65%



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Gelungenes Tanzspiel mit originellem Ansatz, aber viel zu kurz: Nur fünf Britney-Songs sind sehr dürftig.




Ideal für Groupies: Tanzerfolge schalten mehr oder weniger spannende Videoclips von Backstage-Proben bzw. Live-Auftritten frei.

ANDERE VERSIONEN
Eine Umsetzung für den GBA erscheint demnächst.

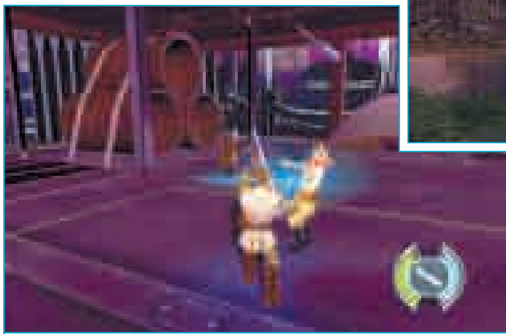
ENTWICKLER: LucasArts, USA (www.obiwan.lucasarts.com)

Star Wars Obi-Wan

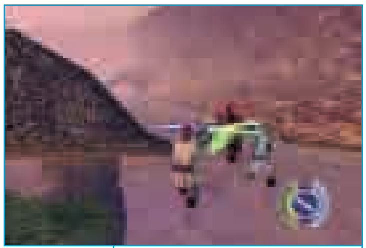
Was geschah vor "Episode One"? Das neueste Produkt aus LucasArts' "Star Wars"-Katalog gibt Euch einen kleinen Einblick.
In "Obi-Wan" übernehmt Ihr die Rolle des gleichnamigen Jedi-Ritter-Lehrlings, der seine Fähigkeiten gegenüber seinem Meister Qui-Gon Jinn und dem Jedi-Rat beweisen muss. Und so zieht Ihr in über einem Dutzend Levels in den Kampf mit Droiden der Handelsföderation, Jin'Ha-Krieger und Banditen der schwarzen Heth. Wichtigstes Utensil ist dabei Obi-Wans Lichtschwert, das Ihr mit Bewegungen des rechten Analogsticks Euren Feinden um die Ohren schlagt. Natürlich dürft Ihr gegnerischen Laserbeschuss mit geschickten Manövern reflektieren oder Ihr setzt die Macht ein, um die Widerlinge von Brücken zu stoßen, ihnen die Waffen zu entreißen und schwere Gegenstände auf sie zu schleudern. Dank 'Lock on'-Funktion behaltet Ihr immer einen Feind im Visier. Wer sein Laserschwert gegen einen Freund schwingen will, begibt sich zum Duell in die 'Jedi Arena'. *os*



Im Zweispieler-Splitscreen-Modus dürft Ihr Eure Schwertkünste mit einem menschlichen Gegner messen



Einmal hin, einmal her, Schurken töten ist nicht schwer: Mit dem Lichtschwert schlitzt Ihr Euch durch die Gegnerschar.



Zusammen mit Qui-Gon Jinn kämpft Ihr Euch durch eine Sumpflandschaft



Im praktischen Tutorial lernt Ihr unter Anleitung eines Droiden alle Fähigkeiten des Jedi-Ritters

EINE SCHANDE FÜR ALLE JEDI DU BIST: Obi-Wans Solo-Abenteuer ist dröge Lichtschwert-Action in altbackener Verpackung. Die ruckelnde, eintönig texturierte Grafik mutet auf der Xbox wie eine Beleidigung an. Auch die polygonarmen Figuren mit ihren hölzernen Animationen sind einem Next-Generation-Produkt unwürdig. Löbliche Ausnahme in Sachen Technik ist die stimmungsvolle Surround-Akustik, die mit diversen Variationen der "Star Wars"-Musik und knackigen Soundeffekten auftrumpft. Obwohl Euch als Jedi-Ritter interessante Fähigkeiten zur Verfügung stehen, reicht in den fade designten 3D-Levels meist das Metzeln aller Feinde und das Suchen des Ausgangs. Nur fanatische Lucas-Fans gewinnen "Obi Wan" einen gewissen Unterhaltungswert ab.



Oliver Schultes

HERSTELLER: LucasArts
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 70 Euro
GRAFIK: 48% SOUND: 78%

Spielspaß **41%**
"Star Wars" von seiner dunklen Seite: Fades Lichtschwert-Gemetzel, garniert mit altbackener Ruckel-Optik.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Black Box Games, Kanada (www.blackboxgames.com)

NHL Hitz 20-02

Erwartungsgemäß macht Midway mit der Gamecube-Umsetzung des Arcade-Eishockeys "NHL Hitz 20-02" den Konsolenrundumschlag perfekt: Wie bei PS2 und Xbox kurvt Ihr mit einer auf drei Spieler verringerten Mannschaft übers Eis und nutzt die Schiri-Abwesenheit kräftig dazu aus, den Gegner mit knackigen Checks am Torschuss zu hindern. Auf "NHL 2002"-Niveau schafft es die flotte Puckjagd zwar nicht ganz, aber als Spaßsport-Abwechslung ist sie ideal – zumal der EA-Konkurrent dieses Jahr noch nicht würfelt.
Optisch reiht sich die Gamecube-Fassung hinter der Xbox-Umsetzung ein, da einige Grafikdetails weggelassen wurden, dafür gibt's allerdings wie auf der Microsoft-Konsole das nette 'Making-Of' zu genießen.
Wer etwas für ein Eishockey ohne tierischen Ernst übrig hat, sollte eine Probepartie wagen: "NHL Hitz 20-02" macht Laune und kann dank überraschend tiefgehendem Karriere-Modus und zahlreichen neckischen Extras wie freispielbaren Alternativstadien und -outfits auch längerfristig motivieren. *us*



Gewusel vor dem Tor: Erfolgreich sind solche Ballungsraumaktionen allerdings eher selten.

HERSTELLER: Midway
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 73% SOUND: 76%

Spielspaß **82%**
Furioses Spaß-Eishockey mit viel Action und Witz: Dank vieler freispielbarer Extras auch länger spaßig.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Xbox- und PS2-Umsetzungen wurden in MAN!AC 4/2002 bzw. 12/2001 ebenfalls mit 82% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Infinite Machine, USA (www.thq.de)

New Legends

Auf solche Exklusiventwicklungen kann die Xbox wahrlich verzichten. Versetzte das unsägliche Schwertgemetzel vor einigen Monaten bereits amerikanische Besitzer der Microsoft-Konsole in Angst und Schrecken, werden nun auch europäische Zocker nicht verschont.
Als Königssohn irgendeines fiktiven asiatischen Reiches verteidigt Ihr die Heimat vor bösen Buben. Alsdann läuft Euer klobig modellierter Polygon-Kämpe durch ebenso hässliche wie unübersichtliche 3D-Areale und schnetzelt sich durch die gegnerischen Horden. Innovativerweise dürft Ihr dabei jeden Waffenarm des Prügelknaben individuell mit zahlreichen Klingen und Ballermännern ausstatten und je nach Tastenkombination immer neue Schlagabfolgen entdecken. Leider ist bei dem unausgegorenen Martial-Arts-Müll – angefangen bei der schäbigen Optik über die miese Kameraführung bis hin zur hakeligen Handhabung – so ziemlich alles daneben gegangen. Wer sich "New Legends" trotz der Warnung zulegt, den erwartet allerfeinster Edel-Trash. *cg*



Grafisch hässlich, spielerisch grässlich: Mit "New Legends" tut THQ darbenden Xboxlern keinen Gefallen.

HERSTELLER: THQ
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 70 Euro
GRAFIK: 26% SOUND: 59%

Spielspaß **28%**
Lieblos zusammengeschustertes Third-Person-Geprügel ohne optischen Reiz oder spielerische Qualitäten.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die Import-Fassung wurde in MAN!AC 5/2002 ebenfalls mit 28% Spielspaß beurteilt.

ENTWICKLER: Point of View, USA (www.midway.com)

Spy Hunter

Herr Agent, es brennt: Bei der Xbox-Umsetzung des für die Neuzeit kräftig aufpolierten ”Spy Hunter” seid Ihr wie schon auf der PS2 in 14 Missionen gegen ganze Feindesscharen unterwegs. Je nach Untergrund wechselt Euer Vehikel während der Fahrt zwischen schickem Sportwagen und rasantem Speedboat, an der dicken Bewaffnung ändert sich allerdings nichts. Um erfolgreich weiter zu kommen, müsst Ihr pro Level mehrere Aufträge erfüllen und dabei nicht nur vorgegebene Ziele abballern, sondern auch mal auf möglichst niedrige Zivilistengefährdung achten. Grafisch enttäuscht die Xbox-Umsetzung mangels sichtbarer Verbesserungen, zumal die Bildrate selten stabil bleibt. Dazu gesellen sich übertrieben starke Raucheffekte von angeschossenen Fahrzeugen, die Euch oft das Blickfeld versperren – darum bleibt der PS2-Spion die etwas bessere Wahl. *us*


Viel Rauch um nichts: Mit Qualmeffekten meint es ”Spy Hunter” auf der Xbox etwas zu gut.

Hersteller	System	Zirka-Preis	Grafik	Sound	Spielspaß
Midway	Xbox	70 Euro	72%	70%	76%

Actiongeladene Mischung zwischen Rennspiel und Ballerei, technisch bieder und teils unübersichtlich.

ANDERE VERSIONEN
Eine Gamecube-Umsetzung ist ebenfalls in Arbeit. Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 11/2001 getestet und wird auf 78% Spielspaß abgewertet.

ENTWICKLER: Criterion, England (www.criterionstudios.com)

Burnout

Und noch einmal: Nach PS2 und Gamecube kommt auch die Xbox in den Genuss von Acclaims Hochgeschwindigkeits-Unfallorgie ”Burnout”. Wie gehabt saust Ihr im Höllentempo über 14 Kurse in Großstädten, an Meeresküsten und in Bergregionen, und duelliert Euch dabei mit drei Computergegnern. Gemeinerweise tummelt sich auf dem Asphalt aber auch normaler Straßenverkehr, der brav an Ampeln hält oder Euch unvermittelt auf Kreuzungen im Weg steht. Entsprechend häufig sind (oft unvermeidbare) Unfälle, die bei allem Raserspaß auf Dauer an Euren Nerven zehren, zumal die CPU-Konkurrenz weniger mit diesen Problemen zu kämpfen hat. ”Burnout” weiß auf der Xbox mit dezent aufpolierter Optik und gutem Surroundklang zu gefallen. Wer allerdings schon eine der anderen Versionen hat, erlebt nichts Neues. *us*


Vollgasduell auf der Geraden: Nur selten ist die Fahrt so übersichtlich und unfallfrei wie hier.

Hersteller	System	Zirka-Preis	Grafik	Sound	Spielspaß
Acclaim	Xbox	70 Euro	81%	74%	81%

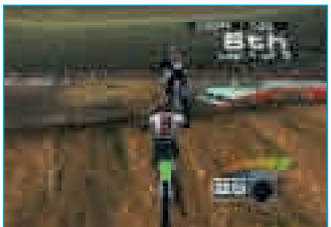
Feiner Geschwindigkeitsrausch mit kleinen Mängeln: Häufige Unfälle sorgen für Frustgefühle.

ANDERE VERSIONEN
Die Umsetzungen für PS2 (Test in MAN!AC 12/2001) und Gamecube (Test in MAN!AC 6/2001) erhielten ebenfalls 81% Spielspaß.

ENTWICKLER: Pacific Coast Power & Light, USA (www.pcpandl.com)

MX 2002

Motocross-Wunderknabe Ricky Carmichael darf nun auch auf der Xbox ran: Entsprechend dem üblichen PS2-Umsetzungskodex Marke ‘bloß keine Innovationen’ hat sich natürlich auf der Microsoft-Konsole kaum etwas bis nichts geändert. Wie gehabt saust Ihr als motorisierter Zweiradfahrer auf rund 15 Kursen um den Sieg oder tretet in einer Handvoll Freestyle-Arenen zu Trickwettbewerben an. Motivierte Biker erfreuen sich an einem akzeptablen Karrieremodus mitsamt Motorrad-Setup, außerdem fordern eine Reihe Miniaufgaben Euer Können: So sollen mal bestimmte Rundenzeiten unterboten oder Rennstarts gewonnen werden. Bei der Steuerung seid Ihr nicht nur auf Gas und Bremse beschränkt, durch geschicktes Kuppeln und ‘Vorladen’ des Motorrads bei einer Sprunganfahrt holt Ihr wertvolle Sekundenbruchteile heraus. Wie üblich klingt der Surroundsound der Xbox etwas besser als beim PS2-Vorbild, während die triste Optik die Grafik-Hardware kaum fordert – wer auf einen Motocross-Titel gewartet hat, kann’s anspielen. *us*


”MX”-typisch saust Ihr nicht nur in freier Wildbahn, sondern auch auf Supercross-Stadionkursen.

Hersteller	System	Zirka-Preis	Grafik	Sound	Spielspaß
THQ	Xbox	70 Euro	69%	58%	73%

Ordentliches Motocross mit ausreichend Extras und Strecken, technisch wenig spektakulär.

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 10/2002 getestet und wird auf 73% abgewertet.

ENTWICKLER: Point of View, USA (www.midway.com)

Red Card

Nach den ernsten Fußballsimulationen ”FIFA” und ”ISS”rollt das runde Leder nun auch in der Spaßsportabteilung. Zwar stehen bei Midways ”Red Card” traditionell elf Kicker pro Team auf dem Rasen, doch ganz so gewöhnlich geht’s dann doch nicht zu: In der Standardeinstellung lässt der CPU-Schiedsrichter das Spiel auch bei groben Fouls weiter laufen, was Ihr zu sonst unüblichen Aktionen wie High Kicks und Tiefschlägen nützen könnt. Außerdem lädt sich während der Kickerei laufend ein Energiebalken auf, dank dem Ihr auf Knopfdruck besonders wüste Tritte ansetzt oder in Tornähe spektakuläre, im ‘Matrix’-Spiel dargestellte Schüsse aus dem Fuß schüttelt. Je nach Spielmodus kickt Ihr in einem Turnier oder macht Euch auf eine Welttour, um Dutzende Nationalteams zu besiegen und Spezialmannschaften herauszufordern. Abgesehen vom obligatorisch leicht aufgebohrten Sound sucht Ihr weitere Unterschiede zur PS2-Fassung mit der Lupe, trotzdem sind auch Xbox-Hobby-Kicker gut mit dem flotten ”Red Card” bedient. *us*

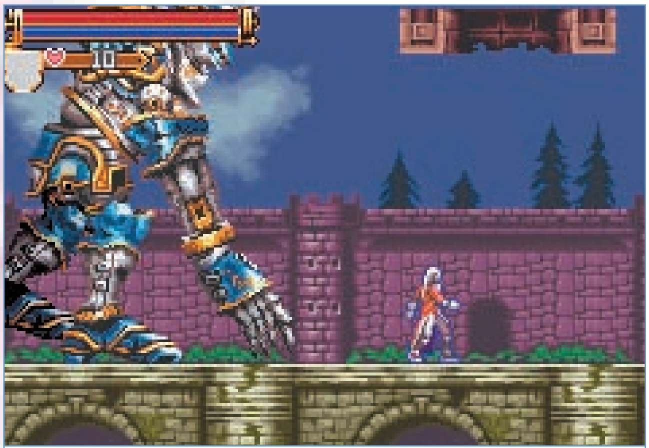

Das wird böse enden: An der Trickserei erkennt Ihr, dass der Franzose einen Spezialschuss ansetzt.

Hersteller	System	Zirka-Preis	Grafik	Sound	Spielspaß
Midway	Xbox	70 Euro	74%	67%	78%

Amüsante Kickerei: Ernsthafte Sportler wenden sich in Grauen ab, der Rest hat actionreichen Spaß.

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung erhielt in MAN!AC 6/2002 ebenfalls 78%, eine Gamecube-Umsetzung folgt demnächst.

HAND HELD



Eindrucksvoller Einstieg: Die Verfolgungsjagd mit dem stampfenden Stahlkoloss ist nur der Anfang eines berauschenden Bitmap-Abenteuers.



Gefährliches Wiedersehen: Feuerspeiende Skelettschlangen, schwebende Riesenschädel und andere Pixel-Monstrositäten erfreuen das Auge altgedienter "Castlevania"-Veteranen.

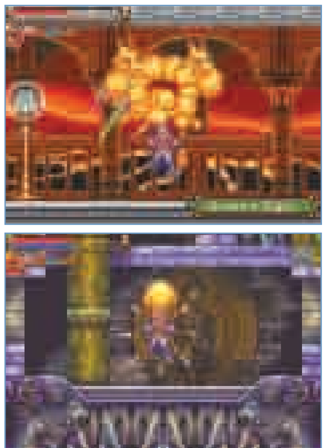
INHALT

Kinder der Nacht

Bereits zum zweiten Mal zücken GBA-Vampirjäger die Lederpeitsche, um Draculas Höllenbrut das Handwerk zu legen.

Eigentlich verwunderlich, bedenkt man, dass sich die Untoten-Sippschaft – abgesehen von einem 8-Bit-Remake für die PSone – seit Erscheinen des dreidimensionalen N64-Ablegers "Legacy of Darkness" nicht mehr auf stationären Konsolen hat blicken lassen. Die Entwicklung einer verheißungsvollen Dreamcast-Episode wurde von Konami ob der einst unsicheren Zukunft der mittlerweile dahingeschiedenen Sega-Hardware abgebrochen, die angekündigte PS2-Folge zu Gunsten eines weiteren Handheld-Abenteuers ebenfalls gekippt.

Dass das allerdings kein Grund zur Klage ist, macht schon die Vorabversion des vollmundig "Harmony of Dissonance" betitelten zweiten GBA-"Castlevanias" deutlich. Juste Belmont lautet der Name des wackeren Peitschenbruders, der im "Circle of the Moon"-Nachfolger der Blutsaugerplage ein Ende bereiten möchte. Und wie schon der Vorgänger, bedient sich auch der neueste Ableger beim RPG-Erbe des unerreichten "Symphony of the Night" (PSone). Draculas Trutzburg besteht erneut aus Unmengen verwinkelter Kammern, düsteren Kerkern, riesigen Türmen und prächtigen Festhallen. Dutzende Rüstungsgegenstände, Peitschentypen und magische Items erleichtern den Hosentaschen-exorzismus. Vor allem optisch hat das GBA-Sequel dabei mächtig zugelegt: Bereits auf dem Weg über den Schlossvorhof wird Juste von einem haushohen, 'Mode 7'-artig animierten Roboter verfolgt, während zuckende Blitze die Bitmap-Pracht in ein gleißendes Licht hüllen. Auch später erfreuen durchweg hübsche Bewegungsabläufe und feinstes Parallax-Scrolling Euer Auge. Lediglich die mäßig inspirierten Elektronik-Kompositionen wirken im Vergleich mit den orchestralen Epen vorangegangener Episoden etwas enttäuschend. Dafür gibt's einige spielerische Neuerungen: Erstmals seit dem SNES-Debüt lasst Ihr den erschlafften Lederriemen bei gedrücktem Angriffsknopf zur Abwehr wieder frei herumwirbeln, und auch die traditionellen Sekundärwaffen dürft Ihr nun einer magischen Veredelung unterziehen: Je nach aktiviertem Elementzauber verwandeln sich simple Wurfmesser in verheerende Feuerbälle oder Äxte in vom Himmel stürzende Eismeteoriten. *cg*



Magische Zweitwaffen: Wurfaxt und Weihwasser richten in Kombination mit speziellen Elementarzaubern bildgewaltigen Schaden an.





Höllische Helferlein: Diverse Items und mystische Reliquien stellen Juste Belmont nützliche Fertigkeiten zur Verfügung.

CASTLEVANIA – HARMONY OF DISSONANCE

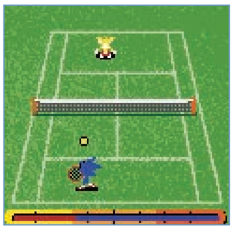
GENRE	ACTION-RPG
HERSTELLER	KONAMI
D-RELEASE	3. QUARTAL

Geschichten aus der Gruft: Traditionell-gutes Action-Adventure mit RPG-Einschlag und deutlich hellerem Bild – ein würdiger Nachfolger für Konamis genialen GBA-Vorgänger.

Gamestudio: Kleiner Game Boy ganz groß!

Sonic treibt Sport:

Sega hat eine komplette Sportspielserie mit dem Maskottchen Sonic veröffentlicht. i-Mode-Zocker abonnieren für umgerechnet drei Euro im Monat vier Sportspiele mit dem Sega-Igel. "Sonic Billards", "Sonic Golf", "Sonic Fishing" und "Sonic Tennis" (unten) laufen nur auf japanischen Handys mit Java-Chip, sind also mit dem deutschen i-Mode-Geräten nicht kompatibel. Diese Handy-Generation erscheint bei uns erst im Herbst.



Der Game Boy taugt für U-Bahn, Strand und Klo, daheim auf dem Sofa ist das Display aber zu unpraktisch für längere Spielesessions. Wenn Ihr eine PS2 besitzt, könnt Ihr die Mini-Optik des Game Boy Color nun auf TV-Größe aufblasen: Mit Datels 'Gamestudio' stöpselt Ihr die Nintendo-Module in die Sony-Konsole und zockt Zelda, Lufia oder Pokémon ganz gemütlich auf Eurem TV.



"Pokémon Gold" auf der PS2: Zwar gelingt die Darstellung der Grafik, die Uhr funktioniert aber nicht korrekt.

Das 'Gamestudio' ist ein Modul-Adapter für den Memcard-Slot samt Software auf CD: ROM- und Batteriespeicher des eingesteckten Spiels werden beim Start in den Speicher geladen, dann könnt Ihr loszocken. Ihr steuert mit dem Dualshock, die Schultertasten zoomen das Bild und rufen das In-Game-Menü auf. Dieses hat's in sich: Mit der Snapshot-Funktion sichert Ihr jederzeit den Spielstand, egal, ob Euer Spiel das Ablegen von Savegames unterstützt oder nicht – 'Gamestudio' merkt sich einfach das komplette Emulator-RAM. Der Vorteil gegenüber der normalen Speicherfunktion: Mit dem Snapshot könnt Ihr z.B. mitten im "Zelda"-Finale speichern, dann braucht Ihr beim zweiten Versuch die Vorhut nicht zu vermöbeln. Im In-Game-Menü findet Ihr auch eine Zeitlupenfunktion und den Trainer, mit dem Ihr Cheats für das eingebaute 'Action Replay' erstellt: Unbegrenzte Zeit, Energie und Munition – mehrere hundert Mogel-Codes für fast alle Game-Boy-Titel findet Ihr auf www.codejunkies.com.

Die meisten Spiele laufen auf dem 'Gamestudio' einwandfrei, optische Probleme machen nur wenige neue Module, die den Game Boy mit Vielfarbbildern und Filmen ausreizen wie z.B. "Mickey's Speedway Challenge": Die Zwischenbilder und Menüs sind entstellt, ebenso die rotierenden Nintendo- und Rare-Logos. Das Modul ist aber trotzdem spielbar, denn die Rennoptik wird korrekt wiedergegeben und nur gelegentlich langsamer. Während andere Spiele flott laufen, klingt der Sound fast immer kratzig. Problematisch sind Module mit Spezialhardware: In den Pokémon-Versionen Gold, Silber und Kristall wird die Uhrzeit falsch übertragen. Gezielte Monstersuche klappt somit nur auf dem Game Boy selbst. Der Rumble-Effekt funktioniert grundsätzlich nicht.

Neben dem Emulator findet Ihr auf der PS2-CD acht Amateurspiele, die Ihr nicht nur auf der PS2, sondern auch auf dem Game Boy zockt. Stöpselt einfach das beiliegende Leer-Modul in den Adapter und überträgt eines der Spiele. Am meisten Spaß macht der "Space Invaders"-Clone "Space Invasion" und die "Kung Fu Master"-Variante "Karate Joe", die mit ansprechender Grafik professionellen Neuauflagen ebenbürtig sind. Unterhaltsam ist auch "Painter", das sich wie "Pac-Man" spielt: Ihr pinselt Röhren farbig und weicht Ungeheuern aus, die darüber kriechen. "Full Time Soccer" und "Hang Time Basketball" sind dagegen undynamische Sportspiele mit Winzfiguren und Popelsteuerung. In "Race Time" und "ATV Racer" knattert Ihr aus der Vogelperspektive über Hindernis-arme Strecken. Ebenso langweilig ist der "Arkanoid"-Clone "Pocket Smashout" – das achte Amateur-Spiel der Datel-CD.



Modul-Adapter, Leer-Medium und Software auf CD: Das (englischsprachige) 'Gamestudio' kostet 45 Euro.

Wollt Ihr alte Game-Boy-Module zocken, ist das 'Gamestudio' ein brauchbarer TV-Adapter, der nur in wenigen Fällen versagt. Dank umfangreicher Mogeloptionen und der Spielesammlung ist der Preis korrekt: Bei www. hongkongfun.de zahlt Ihr 45 Euro. *rp*



Drei Amateurspiele höherer Qualität liegen dem 'Gamestudio' bei: Das Ballerspiel "Space Invasion", der Prügler "Karate Joe" und das Labyrinthspiel "Painter" (von links nach rechts).

Pocket News



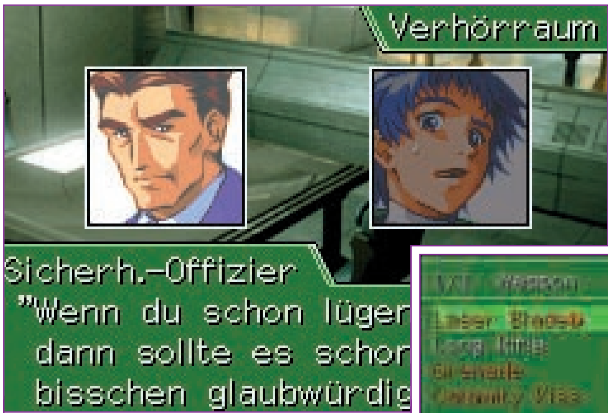
MEHR OLDIES: **GBA-Neuauflagen bekannter Konsolen- und Heimcomputer-Klassiker sind schnell programmiert und kommen gut an – das haben inzwischen alle Spielehersteller kapiert. Die Veteranen von Cinemaware bringen im Herbst das Shogun-Adventure "Lords of the Rising Sun", das 1988 Amiga-Spieler mit luxuriöser Grafik begeisterte. Im mittelalterlichen Japan bestreitet Ihr Strategieschlachten, belagert Burgen und fordert Samurais zum Duell. Electronic Arts holt die isometrische Ballerei "Desert Strike" (oben) aus der Schublade und Capcom verkauft "Super Ghouls'n'Ghosts R", die Umsetzung eines SNES-Updates des berühmten Gruselhüpfspiels. Deutsche Termine stehen noch nicht fest.**

XP-HANDHELD: **Der 'OQO' ist klein wie ein Game Boy, aber schnell wie ein Laptop und unterstützt PC-Spiele wie "Diablo 2" oder "Worms Blast". Der Transmeta-Prozessor arbeitet mit einer Taktrate von einem Gigahertz, das Handheld besitzt 256 MB Arbeitsspeicher und eine 10GB-Festplatte. Das Betriebssystem Microsoft Windows XP macht das 'OQO' auch mit Internet, Filmen und MP3-Musik kompatibel. Bedient wird das Gerät mit dem Touchscreen-Stift, unterstützt werden sollen aber auch VGA-Monitor, Tastatur und Maus. Das 'OQO' erscheint im Herbst für 1.000 Dollar (www.oqo.com).**

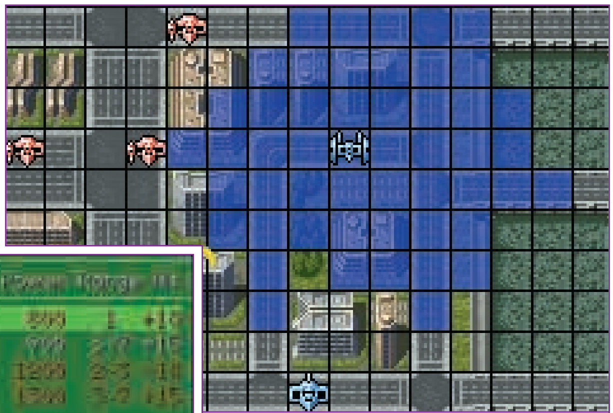


ENTWICKLER: Konami, Japan (www.konami-europe.com)

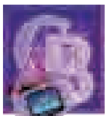
Zone of the Enders The Fist of Mars



Der Großteil der Handlung wird in Dialogform erzählt – überspringen läuft nicht.


Je nach Beschaffenheit des Untergrunds fällt Eure Mech-Reichweite je Runde aus


Bei den Gefechten dürft Ihr die jeweilige Waffe nach Entfernung des Gegners und Verfügbarkeit von Energie wählen

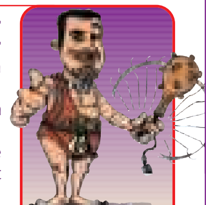


Endlich gibt's Nachschub für Handheld-Strategen ohne Fremdsprachen-Faible: Mit "The Fist of Mars" serviert Euch Konami rundenbasierte Mech-Taktik, die in einem Zukunftsszenario spielt, das bereits bei "Zone of the Enders" für die PS2 entworfen wurde. Nach der Besiedlung des Weltraums haben sich die Terraner zu üblen Rassisten entwickelt: Jeder, der nicht von der Erde selbst stammt, sondern auf einem anderen Planeten geboren wurde, gilt als Mensch zweiter Klasse. Euer Alter Ego Cage ist zwar ein Erdenjüngling, gerät aber zwischen die Fronten terrestrischer Einsatzkräfte und linker Rebellen, als die Fähre, auf der er sich befindet, im Orbit des Mars zerstört wird. Was nach diesem schicksalhaften Auftakt folgt, sind unzählige Dialog-Sequenzen mit allerlei Anime-Figuren – eine spannende Verschwörungsgeschichte entwickelt sich, und Ihr steckt mittendrin...

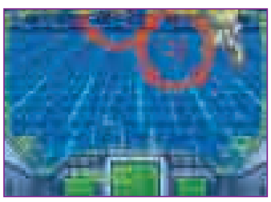
Die Konfrontationen zwischen Marsianern und Unterdrückern werden in zwei Dutzend Missionen an Bord von Mechs ausgetragen. Rundenbasiert zieht Ihr mit Euren schweren Kampfmaschinen über die in Quadrate eingeteilte Karte – mal wird in öder Mars-Wüste, mal in einer Kolonistenmetropole gekämpft. Seid Ihr nahe genug an den Feind-Robotern, lasst Ihr Eure Waffen sprechen: Vom überdimensionierten Laserschwert über das Plasmagewehr bis zu Granaten – meist verfügen Eure Einheiten über mehrere futuristische Kampfsysteme, die je nach Situation klug eingesetzt werden sollten. Denn nicht nur die Zahl möglicher Trefferpunkte differiert kräftig, manche Waffen benötigen auch begrenzte Munition oder Energie. Je nach Wumme sowie Erfahrungslevel von Freund- bzw. Feindpilot errechnet sich die Prozentwahrscheinlichkeit für einen Treffer. Vertraut Ihr lieber auf Geschick als auf den Zufall, so schaltet Ihr das 'Interactive Action System' zu: Hier müsst Ihr unter Zeitdruck den Feind anvisieren – bekommt Ihr ihn ins Fadenkreuz, gelingt der Angriff, trefft Ihr gar seinen kritischen Punkt, wird der angerichtete Schaden massiv gesteigert. Ist Euer Mech in der Position des Verteidigers, könnt Ihr mit 'IAS' versuchen, dem feindlichen Fadenkreuz bzw. Angriff auszuweichen. Für gelungene Attacken gibt's Erfahrungspunkte und Geld, das Ihr zwischen den (langen und mit vielen Wendungen versehenen) Schlachten in Panzerung oder Arsenal Eurer Mech-Flotte steckt. Angenehm: Nicht nur nach erfüllter Mission, sondern auch mitten im Kampfgetümmel darf gespeichert werden. *sf*


Mühseliges Hochrüsten: Zwischen den Missionen investiert Ihr verdientes Geld in die Ausstattung Eurer Mechs.

EIN "ADVANCE WARS"-KILLER ist "Zone of the Enders" zwar nicht, lohnenswerte Strategiekost bietet das Konami-Modul aber unzweifelhaft. Allerdings solltet Ihr kein Problem mit Textmengen haben, die alttestamentarischen Umfang erreichen – so spannend die Story, so gelungen die Entwicklung der Charaktere, manchmal ist das Gefasel doch etwas zeit- und nervenraubend. Das Missions-Design hingegen ist erstklassig: Trotz des simplen Spielprinzips Bewegen/Ballern bietet beinahe jede Karte eine andere Aufgabe (mal beschützt Ihr Demonstranten, mal müsst Ihr mit einer Einheit einen Zielpunkt erreichen), zudem gibt's fast immer irgendeine Wendung während eines Auftrags. Ausgehungerte Taktiker greifen auf jeden Fall zu, selbst bei Anime-Phobie.



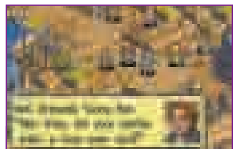
Stephan Freundorfer

Von links: Kampfanimationen lockern die Gefechte auf. Wenn Ihr wollt, schaltet Ihr das 'IAS' bei Verteidigung oder Attacke zu.

Für Japanisch-

Unkundige brechen langsam goldene Strategiezeiten auf dem GBA an. Neben "Advance Wars" und "Zone of the Enders" dürft Ihr seit letztem Monat nämlich ein weiteres Taktik-Highlight in den Modulschacht Eures Handhelds schieben: In den USA ist "Tactics Ogre: The Knight of Lodis" erschienen, eine Fortsetzung des Klassikers "Tactics Ogre" auf SNES. Da es äußerst fraglich ist, ob Publisher Atlus das Spiel auch nach Europa bringt, sollten interessierte und Englisch-kundige GBA-Zocker das Modul wohl besser gleich über Internet oder Import-Händler bestellen.


Soeben in den USA erschienen: Die klassische Fantasy-Taktik "Tactics Ogre".

HERSTELLER	Konami
ZIRKA-PREIS	50 Euro
GRAFIK	76%
SOUND	70%

Spielspaß 78%

Innovative Mech-Strategie mit voluminöser Story: Für Profi-Taktiker etwas zu simpel und langatmig.



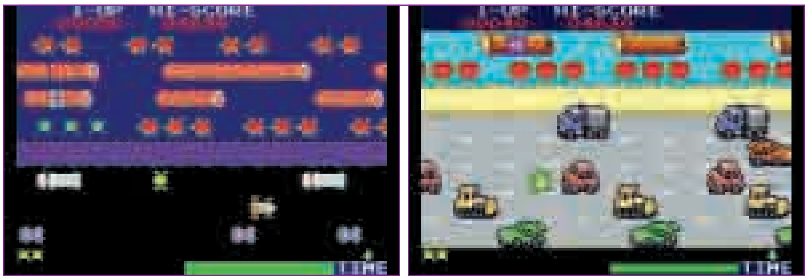
ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Actionvorlage "Zone of the Enders" wurde in MAN!AC 4/2001 mit 83% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: KONAMI, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

Konami Arcade Classics



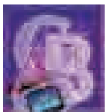
Die seitlich scrollende Action "Green Beret" (bzw. "Rush'n Attack" in den USA) wurde erst jüngst vom Index genommen.



Aus alt mach neu, Teil 1: Das putzige Geschicklichkeitsspiel "Frogger" bekommt durch Cheat-Eingabe (siehe Randspalte) eine optische Frischzellenkur spendiert.

Klassisch

ist auch der Cheat, mit dem Ihr aus dem halben Dutzend Oldies eine Menge zusätzlicher Extras rauskitzeln könnt. Habt Ihr ein Spiel gewählt, gebt Ihr folgende Kombination ein: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A. Wem das bekannt vorkommt, der liegt richtig: Bereits in den 80er-Jahren konntet Ihr genau mit dieser Kombination in diversen Konami-Klassikern auf NES & Co. nette Specials wie unendlich Leben aktivieren.



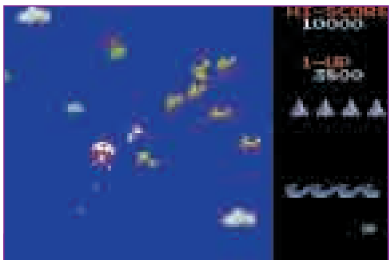
Was Namco kann, ist für Konami auch kein Problem: Zwar konnten Besitzer von 'großen' Konsolen in Europa bislang nur auf Oldie-Sammlungen der "Pac-Man"-Väter zurückgreifen, doch für den GBA packt auch das "Metal Gear Solid"-Haus eine Reihe Automatenklassiker aus den frühen 80er Jahren in ein Modul. Für Abwechslung ist dabei gesorgt, denn ein halbes Dutzend Oldies aus verschiedenen Genres stehen zur Wahl: Geschicklichkeitsfans halten sich an die schnucklige Amphibiensaga "Frogger", bei der Ihr die grünen Hüpfer über gefährliche Straßen und Flüsse ans andere Bildschirmufer führen sollt. Beat'em-Up-Anhänger freuen sich über den Nostalgiekick mit "Yie Ar Kung-Fu": Zwar ist die Klopperei für heutige Verhältnisse ausgesprochen simpel, aber dank nett animierten Charakteren dennoch für ein Match gut.

Die anderen vier Spiele wurden aus dem Action-Milieu rekrutiert: Bei "Green Beret" (frisch von der BPjS wieder freigegeben) und "Scramble" steuert Ihr einen Soldat bzw. ein Raumschiff durch horizontal scrollende Levels und schießt Euch den Weg frei – die Weltraumballerei erfordert einen Tick strategisches Vorgehen, denn Euer stetig schwindender Sprit will regelmäßig nachgefüllt werden. "Time Pilot" und "Gyruss" haben eine ungewöhnliche Steuerung gemein, denn bei beiden braucht Ihr alle vier Richtungen des Steuerkreuzes, um Euer Flugzeug bzw. Weltraumvehikel zu bewegen: Im Epochenballerer habt Ihr es im frei scrollenden Himmel mit von überall her anrauschenden Feindesflotten zu tun, während die Kontrahenten bei "Gyruss" im "Tempest"-Stil aus der Tiefe des Raums ihre Attacken reiten.

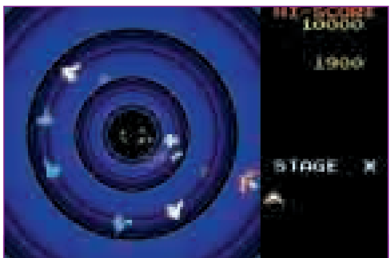
Neben einer Linkfunktion, über die Ihr mehrere Titel auch gleichzeitig gegeneinander zocken dürft, erfreuen versteckte Extras das Veteranenherz: Gebt Ihr den links angegebenen Cheat ein, winken u.a. frische Optiken sowie neue Levels oder Auswahloptionen in einigen der Oldies. *us*



Wer braucht da schon Dragonball? "Yie Ar Kung-Fu" ist einer der Urväter des Prügelspiel-Genres.

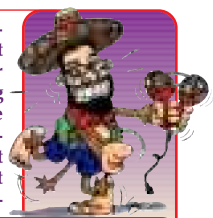


Gute "Time Pilot"-Taten werden belohnt: Sammelt Ihr den havarierten Fallschirmspringer auf, winken Bonuspunkte.

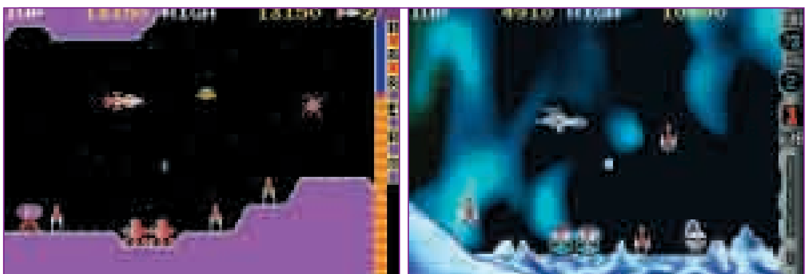


Die besonders knackigen 'Black Hole'-Angriffswellen bei "Gyruss" erlebt Ihr dank Cheat noch vor den normalen Levels.

GOLDENE ZEITEN: Waren schon die jüngst erschienenen Oldie-Sammlungen von Namco eine feine Sache, kann auch Konami mit seiner Klassiker-Auswahl überzeugen. Zwar sind die Titel der "Konami Arcade Classics" mit Ausnahme von "Frogger" nicht ganz so kultig wie "Pac-Man" & Co., doch dafür gibt's immerhin gleich sechs davon. Die üblichen Fuzzel-Probleme durch das kleine und dunkle GBA-Display verschonen zwar auch hier einige Oldies nicht ganz (speziell "Gyruss" hat schwer zu kämpfen), doch insgesamt blieb die tadellose Spielbarkeit sehr gut erhalten. Gefreut haben mich neben der vorbildlichen Linkfunktion die putzigen Extras: Besonders "Frogger" und "Scramble" machen im neuen Grafikkleid eine schicke Figur.



Ulrich Steppberger

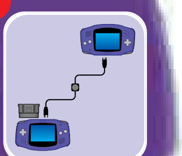


Aus alt mach neu, Teil 2: In der aufpolierten "Scramble"-Fassung genießt Ihr detaillierter gezeichnete Gegner und Umgebungen, außerdem wählt Ihr aus drei Raumschiffen aus.

HERSTELLER	Konami
ZIRKA-PREIS	40 Euro
GRAFIK	61%
SOUND	54%

Spielspaß 80%

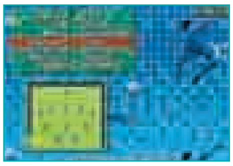
Feine Sammlung spaßiger Arcade-Klassiker, die mit gutem Link-Modus und witzigen Bonusoptionen gefällt.

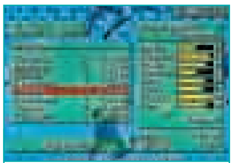


ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: EXIENT, USA (WWW.UBISOFT.DE)

Total Soccer Manager

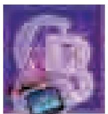




Viel Text, aber leicht nutzbar: Die Manager-Abteilungen sind übersichtlich ausgefallen.



Kurz und knapp: Wer nicht als Spieler aktiv sein will, bekommt die Partien in dieser Schnellübersicht angezeigt.



Déja vu: Kam zur Weihnachtszeit "Total Soccer 2002" noch ohne Manager-Modus daher, dürfen sich dessen Käufer nun ärgern. Denn in "Total Soccer Manager" steckt das gleiche Spiel plus dem titelgebenden Strategieteil – Handheld-Veteranen erinnern sich, das Gleiche passierte seinerzeit auch schon auf dem Game Boy Color.

Das Geschehen auf dem Spielfeld betrachtet Ihr wie gehabt aus der Vogelperspektive, mit Euren Winzkickern drescht Ihr den Pixelball dank einer einfachen Steuerung über den Platz, auf Wunsch bleibt der Ball wie bei "Kick Off" nicht automatisch am Fuß kleben. Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert Ihr Euch außerdem um Finanzen und alle anderen Aspekte des Teams wie Aufstellung, Training, Spielerhandel, Stadionausbau und Trikotpreise. Danach betrachtet Ihr die Begegnungen wahlweise in Zeitraffer oder greift selbst als Spieler auf dem Feld ein. *us*



Alles in den Strafraum: Massenansammlungen vor dem Tor gehören bei "Total Soccer Manager" einfach dazu.

Spielspaß **79%**

HERSTELLER Ubi Soft
ZIRKA-PREIS 50 Euro
GRAFIK 60% SOUND 58%

Spaßiges Wusel-Fußball mit "Kick Off"-Anleihen und feinem Managerteil, allerdings niedrigem Spieltempo.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

EIGENTLICH IST "TOTAL SOCCER MANAGER" ja eine dreiste Abzockerei, denn die ganzen Neuerungen hätten ruhig schon im Vorgänger drin sein können (oder sogar müssen). Betrachtet man aber das Spiel für sich alleine, bekommt Ihr eine äußerst gelungene Bolzerei mit einem durchdachten Managerteil: Die Menüs sind leicht zu bedienen und trotz allerlei Details nicht übermäßig kompliziert – leider fehlen aber die offiziellen Lizenzen für echte Spielernamen. Das Geschehen auf dem Platz sowie der Sound sind praktisch identisch zum Vorgänger: Die dezent minimalistische Optik sieht also nett aus und bleibt akzeptabel übersichtlich, das Spielgeschehen fällt weiterhin einen Tick zu undynamisch aus. Handheld-Kicker sollten mal einen Versuch wagen.



Ulrich Steppberger

ENTWICKLER: MIDWAY, USA (WWW.MIDWAY.COM)

Spy Hunter



Nachwuchs-Bonds können nun auch unterwegs üben, denn Midway schickt die Agenten-Raserei "Spy Hunter" auf dem GBA ins Rennen: Mit einem modernen Allzweckvehikel ausgestattet, das sich je nach Untergrund in Sportwagen oder Motorboot verwandelt, saust Ihr durch acht Missionen. Als Auftrag wird Euch dabei meist vorgegeben, ein bestimmtes Feindfahrzeug zu eliminieren, aber auch Nebenziele wie das Aufsammeln von Kommunikationssatelliten oder das Geringhalten ziviler Opfer sollten erfüllt werden.

Neben den normalen Missionen betätigt Ihr Euch alternativ als Hühnerjäger: Dabei fahrt Ihr ohne Feindbeschuss durch die Levels und nehmt das gackernde Federvieh aufs Korn – entweder alleine oder im Link mit einem befreundeten Spion.

Die Szenarien orientieren sich zwar spürbar an der Heimkonsolenvorlage, doch das Handheld-"Spy Hunter" kommt nicht an diese heran: Zwar bringt die Grafik einen akzeptablen 3D-Effekt rüber, trotzdem fehlt es vor allem an Übersichtlichkeit und vernünftiger Kontrolle, um wirklich zu überzeugen. *us*



Feuer und Wasser: Sobald Euer Fahrzeug nass wird, verwandelt es sich in ein schickes Boot.

Spielspaß **62%**

HERSTELLER Midway
ZIRKA-PREIS 50 Euro
GRAFIK 64% SOUND 75%

Der flotte Handheld-Spion leidet an konfuser Grafik und etwas zu schwammiger Steuerung .

ANDERE VERSIONEN
Eine Gamecube-Fassung erscheint demnächst, PS2- und Xbox-Versionen wurden in MAN!AC 11/2001 (78%) bzw. auf Seite 88 (76%) getestet

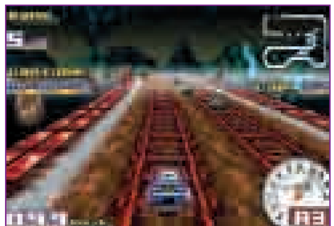
ENTWICKLER: TAKARA, JAPAN (WWW.TAKARA.CO.JP)

Penny Racers



Die in Japan ungemein populären "Choro Q"-Spielzeugvehikel sind in der westlichen Welt kaum bekannt, von den zahllosen PSone- und PS2-Episoden schafften gerade mal zwei Teile den Sprung. Besser sieht es da mit der GBA-Quote aus, denn dessen einzige Folge ist nun auch bei uns unter dem Namen "Penny Racers" erhältlich.

Wie bei den großen Konsolenbrüdern saust Ihr mit kleinen Karossen über allerlei Rennkurse – von asphaltierten Ovalen über rutschige Offroad-Pisten bis zu ausgefallenen Szenarien wie unterirdischen Höhlen. Sogar im Wasser und in der Luft seid Ihr unterwegs, falls Euer Flitzer mit Schwimmflossen oder Flügeln ausgestattet ist.



Wagemutige Winzfahrzeuge finden überall einen Platz zur Raserei – hier geht's durch eine alte Mine.

Im umfangreichen Karrieremodus tretet Ihr gegen vier Konkurrenten um Preisgelder an, die Ihr in haufenweise neue Extras wie Motoren, Reifen, aber auch frische Lackierungen oder andere Gimmicks investiert. Die leidlich spannende Mode-7-Optik ist allerdings gerade mal durchschnittlich und lässt kein großes Tempogefühl aufkommen – ambitionierten Rasern sei deshalb vorher ein Proberennen empfohlen. *us*

Spielspaß **61%**

HERSTELLER THQ
ZIRKA-PREIS 50 Euro
GRAFIK 60% SOUND 45%

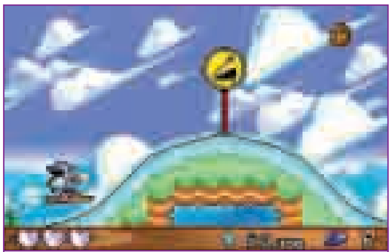
Umfangreiches Knuddel-Rennspiel, das trotz vieler Strecken und Autos aber nur Mittelmaß bleibt.

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 4/2002 mit 68% Spielspaß getestet.

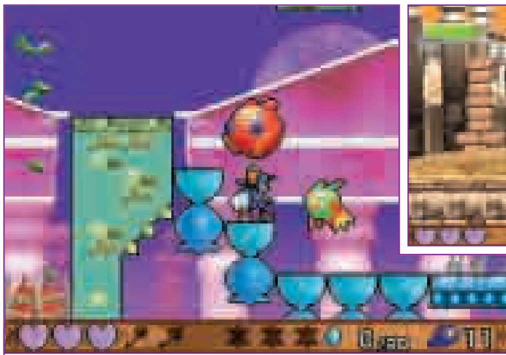
ENTWICKLER: NAMCO, JAPAN (WWW.NAMCO.COM)

Klonoa: Empire of Dreams

Namcos Schlappohr-Kätzchen Klonoa war zwar schon auf dem Wonderswan unterwegs, schafft aber dank GBA nun erstmals den Handheld-Sprung in westliche Gefilde: Wie bei den PSone- bzw. PS2-Vorbildern wuselt Ihr bei ”Klonoa: Empire of Dreams” durch mehrere Jump’n’-Run-Welten mit kräftigem Knobeleinschlag: Um nämlich in den 40 Levels voranzukommen, benötigt Ihr nicht nur Hüpfspielkönnen, sondern müsst oft durch geeigneten Gegnereinsatz erst den richtigen Weg finden. Dank seines magischen Rings kann Klonoa die Knuddelfeinde einfangen und als Wurfgeschoss (aktiviert z.B. entfernte Schalter) oder Trampolin (um höhere Plattformen zu erreichen) zweckentfremden. Für zusätzliche Abwechslung auf der Reise sorgen Duelle gegen dicke Obermotze am Ende jeder Welt sowie Snowboard-Abschnitte, die pausenlos seitlich scrollen und darum besonderes Geschick erfordern. *us*



Sportliche Sache: Wenn Ihr mit dem Snowboard unterwegs seid, scrollen die Hindernisse ungebremst auf Euch zu.



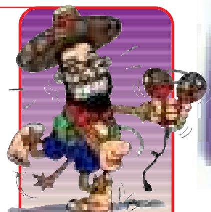
Gleich hat sich’s ausgeflattert: Werft den Gegner auf den Vogel, um zwei Probleme auf einmal zu lösen.





Vor den Bosskämpfen dürfen die Schurken kurz Drohungen ausstoßen (unten).

SO MÜSSEN UMSETZUNGEN AUSSEHEN: **Wer ”Klonoa” von den Sony-Konsolen her kennt, fühlt sich sofort wieder heimisch: Sämtliche Spielelemente wie das originelle Gegner-Einfangen bleiben ebenso erhalten wie die putzigen Charakterdesigns und die knuffigen Soundeffekte. Dazu gesellen sich feine Ergänzungen wie die werfbaren Steinblöcke, durch die das Puzzledesign ordentlich aufpoliert wird. Besonders gefallen mir zudem die lieblichen und fein komponierten Melodien, während die zwar hübsche Grafik etwas schlicht ausgefallen ist und mit dem Hüpfspielkonkurrenten ”Biene Maja” nicht mithalten kann. Dafür punktet ”Empire of Dreams” dank Snowboardlevels und Bosskämpfen mit Abwechslung – wer da nicht zugreift, verpasst viel Spaß.**



Ulrich Steppberger

Spielspaß **84%**

HERSTELLER: Namco
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 75% SOUND: 80%

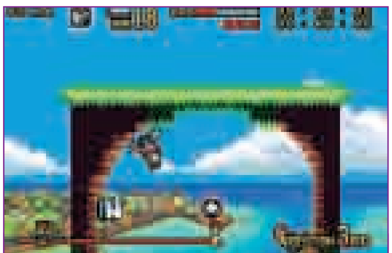
Wunderbar niedliche Hüpferei mit viel Abwechslung und gelungenen Grübeleien: Für Jump’n-Run-Fans Pflicht.

ANDERE VERSIONEN
Das PS2-Vorbild ”Klonoa 2” erhielt 85% Spielspaß in MAN!AC 12/2001.

ENTWICKLER: KONAMI, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

Maniac Racers Advance

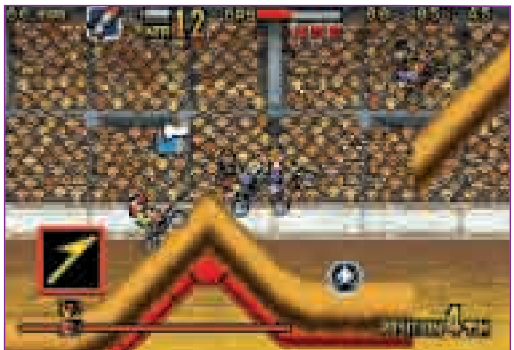
Name wechsel dich: Während die ”Motocross Maniacs” in den USA immer den gleichen Titel tragen, hieß der Game-Boy-Color-Vorgänger bei uns ”Crazy Bikers” – das fanden wohl selbst die Konami-Bosse zu uninspiriert und wechselten so für den neuen GBA-Teil zu” Maniac Racers”.
Dieser Namenswechsel ist allerdings ganz passend, denn aus der ursprünglich etwas taktisch ausgelegten Absolvierung von Stuntkursen wurde nun ein deutlich actionlastigeres Geflitze: So seid Ihr auf über einem Dutzend wilder Pisten mit haufenweisen Schanzen und Loopings nicht mehr alleine unterwegs, sondern kämpft gegen drei Konkurrenten um den Sieg. Dabei helfen Euch aufsammelbares Nitro und Benzin, zudem haltet Ihr Euch mit Minen oder Raketen die Gegner vom Leib. Neben der Meisterschaft und dem Zeitrennen versucht Ihr Euch an drei Minispielen, bei denen Ihr u.a. Bomben loswerden müsst oder auf Friedhöfen Zombies über den Haufen fahrt. *us*



Das gehört einfach dazu: Wie bei den Vorgängern saust Ihr mit genügend Schwung durch Loopings und sackt Boni ein.



Technik gegen Terror: Die Friedhofsbewohner plättet Ihr mit Nitro-Einsatz.



Und jetzt eine Rakete: Eure Gegner könnt Ihr nicht vom Zweirad rempeln, nur Extrawaffen richten Schaden an.

ZUVIEL DES GUTEN: **Die Vorgänger habe ich geliebt, doch bei ”Maniac Racers Advance” fehlte es den Entwicklern an Zurückhaltung: Aus dem Geschicklichkeit fordernden und übersichtlichen Rennspiel wurde auf dem GBA eine knallbunte und hektische Raserei, bei der die Hälfte der Neuerungen zwar nett klingt, aber sowieso nicht gebraucht wird. In der Regel kommt Ihr mit ständigem Turboeinsatz nämlich besser voran, als wenn Ihr Euch auf Tricks und Extrawaffen konzentriert. Auch die etwas schwachbrüstigen Bonusspielchen laufen praktisch nach dem immer gleichen Schema ab, lediglich im Link kommt dabei etwas Stimmung auf. Schade drum, denn so bleibt nur ein leidlich spaßiger Raser, aus dem viel mehr hätte werden können.**



Ulrich Steppberger

Spielspaß **63%**

HERSTELLER: Konami
ZIRKA-PREIS: 40 Euro
GRAFIK: 73% SOUND: 64%

Überladenes Stuntmotorradrennen, das mit zu hohem Tempo und Gimmickdichte an der Fahrfreude nagt.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: WayForward Technologies, USA (www.universalinteractive.de)

The Scorpion King

Nach dem kurzen Gastauftritt in "Die Mumie kehrt zurück" bekommt Wrestling-Ikone The Rock seinen eigenen Kinostreifen respektive sein exklusives Videospiel spendiert. Ihr schlüpft in die Haut von Mathayus, dem virtuellen Abbild des Muskelberges, und schlagt Euch mit Schwert sowie Krummsäbel durch sechs große Welten. Auf der Suche nach Eurer entführten Braut Cassandra müsst Ihr nicht nur Eure Waffen blind beherrschen – gut getimte Sprünge über Schluchten oder von einer Wand zur anderen halten Euch ebenfalls auf Trab. Glücklicherweise findet Ihr recht bald den Heldenhandschuh, der Euren Mordwerkzeugen zusätzliche Durchschlagskraft verleiht. Der Kampf gegen Spinnen, Skelette und andere Monster spielt sich vor hübschen 2D-Kulissen ab. Leider nerven die überharten Sprungpassagen auf Dauer zu Tode – Abenteurer mit guten Nerven riskieren dennoch einen Blick. *os*



Immer feste druff: Lästige Giftspinnen erledigt Ihr mit einem Schwertstoß gen Boden.

Spielspaß 65%

HERSTELLER: Universal
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 71% SOUND: 68%

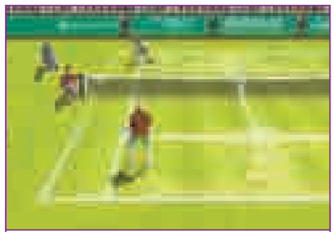
Jump'n'Run-Gemetzel mit hübscher Bitmap-Optik und überzogenem Schwierigkeitsgrad.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für PS2 und Gamecube sind in Arbeit.

ENTWICKLER: Hokus Pokus, Dänemark (www.ubisoft.de)

Davis Cup

Ubi Soft hat sich die 'Davis Cup'-Lizenz geschnappt und beglückt nun peu à peu alle Konsolen mit einer Umsetzung des Mannschafts-Tenniswettbewerbs – den (unrühmlichen) Anfang macht der GBA. Wählt aus 16 Nationen Euer Lieblingsteam und startet ein 'Schnellspiel' oder wagt Euch gleich in 'Davis Cup' an ein komplettes Turnier. In letzterer Variante dürft Ihr Eure Truppe bestehend aus vier Spielern selbst zusammenstellen. Mit dem Quartett kämpft Ihr Euch schließlich durch die Vorrunden bis ins Finale. Ein Tennismatch verfolgt Ihr aus einer relativ flachen Kameraperspektive, was das Einschätzen von Balllänge und -geschwindigkeit oft zur Glückssache werden lässt. Darüber hinaus sind Eure Möglichkeiten zur taktischen Gestaltung eines Spiels arg eingeschränkt: Kontrollierte Volleys oder kurz geschlagene Crossbälle sind nicht drin. Der dröge Spielablauf tut ein Übriges, Euch zu langweilen. *os*



Eingeschränkt: Bedingt durch die Perspektive spielt Ihr permanent an der unteren Grundlinie.

Spielspaß 21%

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 68% SOUND: 65%

Tennis-Krücke: Einfältige Steuerung und miese Kamera – nicht mal der Mehrspieler-Modus gefällt!

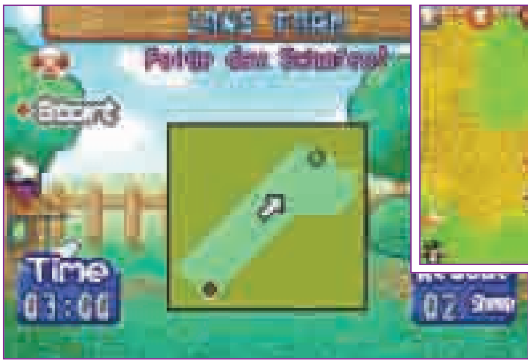
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen auf andere Konsolen sind in Arbeit.

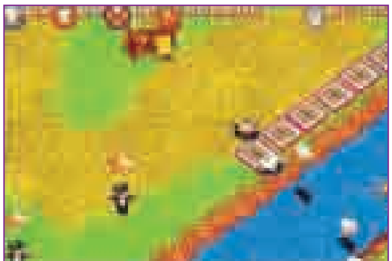
ENTWICKLER: Capcom, Japan (www.empireinteractive.com)

Sheep



Die diversen Schafrassen erzielen nicht nur verschiedene Preisgelder, sie differieren u.a. auch in ihrem Gemüt.





Die Übersichtskarte zeigt den kompletten Abschnitt (links). Bäche überqueren die Schafe mit speziellen Trampolinen.

Vor über einem Jahr durften wir uns auf der PSone das erste Mal als Schafhirte versuchen, dank Capcom findet Mind's Eyes Hütesimulation nun auch den Weg auf den GBA.
Wie gehabt müsst Ihr in knapp zwei Dutzend Levels eine Horde wolliger Vierbeiner heil zu einem wartenden Viehtransporter lotsen. In Gestalt eines Hundes treibt Ihr die teils arg störrischen Schafe vor Euch her. Lautstarkes Gebell und das Fallenlassen von Leckereien treibt die Tiere voran oder lockt sie an eine bestimmte Stelle. Mit diesen grundlegenden Fähigkeiten scheucht Ihr die veschiedenen Rassen aus einer versetzten, einfach zoombaren Vogelperspektive durch Getreidefelder, Bauernhöfe oder Auenlandschaften. Das Problem dabei: Überall lauern Gefahren auf die Schafe – Mähdrescher, Walzwerke und andere tödliche Maschinen trachten Euren Schützlingen nach dem Leben. Vor jedem Abschnitt dürft Ihr Euch für eine Rasse entscheiden – je störrischer, desto mehr Punkte kassiert Ihr fürs Abliefern. *os*

***Hundeschule:** Neben dem 'normalen' Modus, in dem Ihr die Schafe ins Ziel treiben müsst, findet Ihr in "Sheep" noch den 'Schäferhund'-Modus. Dort dürft Ihr ähnlich einem Rollenspiel Euren Hund zum Superhüte-Tier aufpowern.*



Im 'Schäferhund'-Modus bildet Ihr Euren Hund zum Hüteexperten aus

MAN MUSS SIE EINFACH INS HERZ SCHLIEßEN, die süßen Wollknäuel. Trotz des simplen Spielprinzips fesselt "Sheep" ans GBA-Display: Die Levels sind hübsch designt und die unterschiedlichen Rassen legen allesamt ein eigenes Verhalten an den Tag – es macht richtig Laune, mit den Reaktionen der Schafe herumzuexperimentieren. Durch den GBA-exklusiven 'Schäferhund'-Modus kommt sogar ein Hauch von Rollenspiel auf (siehe Randspalte), was dem an sich arg kurzen Spiel etwas mehr Langzeitmotiviation bringt. Alles in allem reicht die Handheld-Version nicht ganz ans Heimkonsolen-Original heran: Herden wie Level-Areale sind deutlich kleiner, die Fallen nicht so vielfältig und die Optik ist nicht ganz so liebevoll gestaltet.



Oliver Schultes

Spielspaß 70%

HERSTELLER: Capcom
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 67% SOUND: 58%

Auch auf dem GBA macht Schafehüten Spaß: Erfrischender Mix aus Knobel- und Geschicklichkeitsspiel.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant, die PSone-Fassung erhielt 73% Spielspaß.

SECOND HAND

SUCHE

NINTENDO

Suche für **NES**-Actionspiele (pal oder us), zahle gut.
Tel. 06307/993946 (ab 18 Uhr)

Suche für **Game Boy Advance** Mega Man Battle Network und Golden Sun, biete 30 Euro pro Stück.
Tel. 02124/5921

SEGA

Suche **Dreamcast-Spiele** Headhunter 25 Euro, Shenmue2 25 Euro. Suche PS2-Spiele Half-Life (dt) 30 Euro, Kengo Master 20 Euro.
Tel. 06142/67984 (Michael)

PLAYSTATION

Suche **Killer Loop**. Biete Gran Turismo2 zum Tausch.
Tel. 0043/5574/74009 (Hermann)

Suche **Motor Toon Grand Prix2** für PSone. Biete/verkaufe Gran Turismo3 für PS2 um 20 Euro.
Tel. 0043/5574/74009 (Hermann)

Suche: Ico, Maximo, Blood Omen2, Ace Combat4, Devil May Cry, zahle 30 Euro pro Spiel oder tausche z.B. gegen World Rally Championship, Jak & Daxter, SSX und Allstar Baseball2002.
Tel. 07973/929405 (18-22 Uhr)

SONSTIGES

Videospiele & Spielkonsolen und Zubehör aller Nintendo, Sony und Sega-Systeme - PAL & NTSC, gerne auch komplette Sammungen.
Tel. 0170/5856780 (M. Härle)

Suche **gut erhaltene Spiele** in Originalverpackung für fast alle älteren Konsolen – VCS 2600 & 7800, Colecovision, NES, Master System. maniacmaga@aol.com

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe **Gamecube (jp)** mit US-Umbau inkl. Stromwandler + Star Wars Rogue Leader (us) + Pikmin (us) + Wave Race Blue Storm (jp) + Luigi's Mansion (jp) für sFr 900, nur für die Schweiz.
Tel. 078/8405016

Verkaufe **Nintendo64**, 1 Controller, Expansion Pak, Memory Card für 65 Euro. Super Smash Bros. für 15 Euro.
Tel. 0171/5247636 (Felix),
Fax. 0711/6572324

Super Nintendo (jp): Treasure Hunter G + Front Mission gegen Gebot. PSX (us): Valkyrie P. + Guide 75 Euro, Tales of Dest. 75 Euro.
T. 0160/5718873 (Martin, ab 18 h)

Für **Game Boy Color**: Harvest Moon2, Pokémon Gelb & Gold, Hype the Time Quest je 20 Euro. Dragon Quest Monsters2+3 (us) je 50 Euro, Tetris DX, Attacke vom Mars je 10 Euro, alles plus Porto, komplett und fast neu.
Tel. 06174/968157

Verkaufe für **NES**: Castlevania2 35 Euro, Parodius 35 Euro, Castlevania3 35 Euro, Paperboy 25 Euro, Dragon's Lair 25 Euro, Rad Gravity 25 Euro, Robin Hood 15 Euro, Prince of Persia 25 Euro, Battleship 25 Euro usw., inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Game-Boy-Spiele Zelda, Mystic Quest, Wario Land, Super Mario Land2, Kirby's Dream Land2, Conker's Pocket Adventure, Monster Max, Time Quest, Quest for Camelot, komplett für nur 100 Euro.
Tel. 07364/6594

SEGA

Verkaufe für **Mega Drive**: Bomberman 35 Euro, Shining Force2 75 Euro, Phantasy Star2 (us) 35 Euro, Phantasy Star3 65 Euro, Phantasy Star4 85 Euro, Landstalker 35 Euro, Shining Force (us) für Mega-CD 85 Euro usw., inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

Saturn: Shining Force3 Premium Disc (jp) 140 Euro, Story of Thor2 (PAL) 30 Euro, Playstation: Tales of Phantasia (jp) 70 Euro zzgl. Versand.
Tel. 0331/2708170 (Micha),
Mail: ProfessorRaat@aol.com

2 Dreamcast (1 leicht defekt) + 4 Controller + 3 Memory Cards + 2 Rumble Packs + Lightgun + Lenkrad + 18 Spiele (8 NTSC-Spiele: Resident Evil Code Veronica, Daytona USA, Starlancer usw., 10 PAL-Spiele: Headhunter, Virtua Tennis2 usw.) 350 Euro.
Tel. 030/53014689 (Alex)

Dreamcast mit 2 Controller, Memory Card, Lightgun + 8 Top-Spiele, z.B. Grandia2, Jet Set Radio, Confidential Mission, zusammen 220 Euro, auch einzeln verkäuflich.
Tel. 07272/730900 (F. Gerhardt)

Dreamcast + VMU + 2 Pads + diverse Spiele, u.a. Metropolis Street Racer, Headhunter, Shenmue2, Phantasy Star Online Ver.2 usw. günstig abzugeben, auch einzeln.
Tel. 0160/3374836 (ab 15 Uhr)

Für **Dreamcast**: Jet Set Radio (PAL) 20 Euro, Daytona USA 2001 (jp) 20 Euro, Sega GT (jp) 20 Euro, Ultimate Fighting Championship (PAL) 15 Euro, Gunbird2 (jp) 20 Euro, Deep Fighter (PAL) 15 Euro, Alone in the Dark New Nightmare (PAL) 25 Euro.
Tel. 030/6567882

Saturn: Macross, Terra Diver, Capcom Generation, Vatlva, Silhouette Mirage, Layer Section2, Mr. Bones usw. Mega Drive: Raiden, Thunder Force2, Verytex, Darwin, Shinobi, Jewel Master usw. Habe Spiele für PC-Engine, Super Nintendo, Neo Geo CD, Master System, Liste anfordern.
Tel. 07222/151269

Mega Drive-Sammlungsauflösung, über 100 Spiele, u.a. Thunder Force2-4 (20-40 Euro), Streets of Rage1-3 (alle us, 25-35 Euro), Sonic1-3 + Knuckles usw., alls komplett mit Anleitung & Verpackung!
Tel. 02851/2709 (André)

PLAYSTATION

Verkaufe Kessen2 (PS2) 45 Euro. Grandia2 45 Euro, The Bouncer 40 Euro, Zone of Enders 30 Euro, Preise ohne Porto. Suche Grandia für PSone.
Tel. 030/3954195 (Tristan)

Verkaufe **PS2-Spiele**: GTA3, Ego-Shooter, Splashdown, Tony Hawk's Pro Skater3, Metal Gear Solid2. Alle Spiele für 30-40 Euro, außer Metal Gear Solid 2 für 40-50 Euro.
Tel./SMS: 0178/5968911

Verkaufe **PS2-Spiele**: Silent Hill2 30 Euro, Age of Empires2 30 Euro, Ego-Shooter 35 Euro, Gran Turismo3 15 Euro.
Tel. 03525/631443

PS2-Topspiele, PSone-Spiele, Memory Cards, Lösungsbücher, Zeitschriften + Nintendo64-Lenkrad, Rumble- und Expansion-Pak.
Tel. 02103/80824

PS2 mit 12 Spielen: Baldur's Gate Dark Alliance, Tekken Tag, Metal Gear Solid2, Shadow Man2, Star Wars Racer Revenge, MX2002, Silent Hill2, GTA3, Soul Reaver2, Age of Empires2, Devil May Cry für 490 Euro, auch einzeln.
Tel. 0174/4763099

Verkaufe **PSone** (1 Jahr alt) + RGB + Controller + 2 Memory-Cards + Guncon + Negcon-Pad + 20 Spiele für lächerliche 250 Euro (gerne auch ohne Spiele).
Tel. 0177/7788484

Viele PS2-Spiele, z.B. Onimusha1+2, Silent Hill2, **Theme Park World** usw. Einige Dreamcast-Spiele, z.B. Shenmue2, Virtua Tennis1+2 usw. Gamecube + Umbau + Biohazard + Virtua Striker3. Viel Dreamcast- und Playstation-Zubehör zu verkaufen, z.B. Onimusha2 Memory Card.
Tel. 07546/929976

Playstation (jp): Policenauts, Tekken2, Cobra Lightgun. PAL: R-Type Delta, Grandia (neu), Final Fantasy8-Figuren Rinoa + Selphie (neu, ungeöffnet), Tekken3-Figur Lingxiaoyu + Panda. Namco Negcon-Pad (neu) VB.
Tel. 0171/4579666

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,80 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an: *Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering*

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 2.80 Euro in bar oder Briefmarken beilegen.

Name, Vorname ______ Straße, Nr. ______ PLZ, Ort ______

Ort ______ Datum ______ Unterschrift ______

BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

Verkaufe **PS2** + 2 Pads + 1 Memory Card + 3 Demos + 12 Spiele, z.B. GTA3, Metal Gear Solid2, Devil May Cry, Shadow Man2, ISS, WWF Smackdown, Agent im Kreuzfeuer, Tony Hawk3, Winback usw. Für Nintendo64: Zelda1+2 (jp).
Tel. 09123/75198, 0175/2386681

PS2: GTA3 25 Euro, Red Faction, Zone of Enders je 20 Euro, Actionspiel 30 Euro. Dreamcast div. Titel für zusammen 60 Euro, u.a. Alone in the Dark, MDK2 usw.
Udo Grätz, Hochlarmarktstr. 52, 45661 Recklinghausen

PS2 + 2 Pads + Memory-Card + RGB + Fernbedienung + 7 Spiele (Metal Gear Solid, Gran Turismo3, GTA3, Jak & Daxter, FIFA2001, SSX, Tekken Tag Tournament, Rayman2) + 15 PSone-Spiele, nur alles zusammen für 500 Euro zu verkaufen.
Tel. 02064/42665

Verkaufe: **PSone** 7502 + 2 Pads + Memory Card und 9 Spiele: Ninja, Wild9, Dukes of Hazzard, NHL2000, GTA2, Destruction Derby2, Re-Volt, Driver2, Tony Hawk2. Alles 120 Euro, guter Zustand.
Tel. 0621/755675 (Andreas)

PSone: Final Fantasy7+8, Jade Cocoon, Tomb Raider3, PS2: Dynasty Warriors2, Gran Turismo3, Tony Hawk's Pro Skater3, Game Boy Advance: Jurassic Park3, Advance Wars.
Tel. 0179/2421384 (nur SMS)

Verkaufe schwarze **Entwickler-Playstation Yaroze** inkl. C-Entwicklungstool, PC-Verbindungskabel und Access-Card für 750 Euro VB.
Tel. 0172/6556588

Verkaufe Gran Turismo2 und Ace Combat3 für PSone und Gran Turismo3 für PS2 um je 20 Euro.
Tel. 0043/5574/74009 (Hermann)

Verkaufe Pirates - The Legend of Black Kat, Baldur's Gate Dark Alliance, Flucht von Monkey Island, Gran Turismo3, Age of Empires2, Shooter, Time Splitters, Onimusha, SSX je 40 Euro. Verkaufe auf DVD: Cyber Jack (Director's Cut) 15 Euro. Suche: Tekken Tag Tournament. Tel. 06351/122997

EXOTEN

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo Konsole** + 32 Module + Neo Geo MVS 1.-4. Slot Boards + 45 MVS-Module + MAK-Konsole + 35 Jamma-Platinen. Habe z.B. Metal Slug1-3& X, King of Fighters94-2000, Samurai Shodown1-4, Alien Storm usw., weiteres auf Anfrage.
Tel. 08431/41991, 0170/3691231

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

Atari Jaguar: 2 Ego-Shooter in Sammlerzustand. Sega Dreamcast: Soul Calibur 25 Euro, Bangai-O neu 13 Euro, Virtua Fighter 3tb neu 20 Euro. Suche Atari Lynx Spiele.
Tel. 0177/7935294 (auch SMS)

Mega Drive: Dangerous Seed (jp) 80 Euro, Insector X (jp) 60 Euro, Forgotten Worlds (PAL) 35 Euro, Mega Bomberman (PAL) 60 Euro, Sonic & Knuckles 50 Euro. Saturn: Langrisser3 (jp) 80 Euro. Nintendo64: Dezeamon 3D 150 Euro, Mega-CD: Bari Arm (jp) 70 Euro usw.
Tel. 06201/187460

Verkaufe **Neo Geo Home-Module**: Nam1975, Art of Fighting1+2 je 50 Euro, Tausch ist auch möglich. Suche auch Spiele für Neo Geo.
Tel. 0170/4765272 (ab 16 Uhr), Mail: zuki1979@gmx.de

PSone, Dreamcast, MAK, Master System, Nintendo64, Game Boy Advance mit über 220 Spielen und Zubehör für 1400 Euro + Porto. Festpreis, nur komplett.
T. 09441/5788 (Marco, ab 18 Uhr)

Verkaufe **Neo Geo CD-Spiele** je 20 Euro: Metal Slug1+2, King of Fighters95-97, Pulstar, Puzzle Bobble, Top Hunter, Mutation Nation, Sengoku2, ASO2, Windjammers, Viewpoint, 3 Count Blow.
Tel. 06222/72757 (ab 17 Uhr)

Verkaufe für **Xbox** Dead or Alive3 + Xbox DVD Movie Playback Kit (neu) für 90 Euro.
Tel. 06032/82808

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo Modul/CD** und MVS-Titel. Habe alte sowie neue Titel. Metal Slug, King of Fighters, Samurai Shodown, Garou.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr), Mail: mayertimo@web.de

OLDIES

Platinen, MVS, Neo Geo, PC-Engine, Saturn, 3DO, Super Nintendo, Mega Drive, Dreamcast, Game Boy Advance, Playstation1+2, Xbox, Gamecube, viele RPGs und Shooter, meist Importe und rare Spiele.
Tel. 05223/655403, 0179/3244934



Während PC-Spieler mit Wirtschaftssimulationen geradezu erschlagen werden, herrscht auf der PS2 in diesem Genre nahezu Fehlanzeige: Rühmliche (und einzige) Ausnahme ist Bullfrogs "Theme Park World" (2000, Bild), bei dem Ihr als Manager verschiedener Vergnügungsparks agiert. Die komplexe Ökonomie im Konsolenformat gefiel vor allem durch seine niedliche Optik und die überraschend gute Pad-Kontrolle.

Verkaufe/tausche/kaufe **Neo Geo Konsole** + 32 Module + Neo Geo MVS 1.-4. Slot Boards + 45 MVS-Module + MAK-Konsole + 35 Jamma-Platinen. Spiele und weiteres auf Anfrage.
Tel. 08431/41991, 0170/3691231

SONSTIGES

Sammlungsauflösung! **Ca. 150 Spiele** für Mega Drive, Super Nintendo, Master System, Saturn + Playstation. Viele Raritäten, alles zu fairen Preisen. Einfach anrufen und Liste anfordern. Dreamcast + 2 noch verschweißte Spiele für 95 Euro.
Tel. 02851/2709 (André)

DVD: Akte X Season 1-3 150 Euro. Xbox: Halo, Munch's Oddysee, Blood Omen2, Genma Onimusha 40 Euro, alle 130 Euro. DVD-Playback-Kit 25 Euro. Weitere Spiele auf Anfrage, zzgl. 5 Euro Porto/Nachnahme.
Karsten Mäke, Friedhofstr. 28, 06842 Dessau

Playstation (us): Valkyrie Profile + Guide 75 Euro, Tales of Destiny 75 Euro. Super Nintendo (jp): Treasure Hunter G + Front Mission gegen Gebot.
T. 0160/5718873 (Martin, ab 18 h)

Ältere Ausgaben der **Power Play** (1/91-5/96), ASM (6/92-6/98) und Video Games (6/92-6/98) nicht ganz vollständig, unterschiedliche Qualität günstig abzugeben.
Tel. 03931/415775
(Ronny, ab 19 Uhr)

Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an leserpost@maniac.de

Schuldzuweisung

Vor knapp zwei Wochen ist etwas Schreckliches passiert, die Rede ist von Erfurt. Die Sache war wirklich hart, obwohl ich im ersten Moment nicht wirklich schockiert war. Es ist schlimm, aus sinnlosem Hass 16 Menschen zu töten, dem stimme ich voll zu. Dazu braucht man aber nicht einmal eine Meinung, sondern in erster Linie gesunden Menschenverstand. Was ich aber viel schlimmer finde ist, wie dieses grausame Ereignis von Medien und Presse schamlos ausgenutzt wird, mit welcher Feigheit TV-Sender das Thema bearbeiten und wie die Schuld auf Dinge geschoben wird, die damit soviel zu tun haben wie spanische Bauarbeiter mit deutschem Abitur. In den Medien wird berichtet, dass der Junge Computer spielte, Gewaltfilme guckte und gewaltverherrlichende Musik hörte. Ich denke, jeder normale Zocker, jeder Slipknot-Fan und jeder Filmliebhaber saß vor dem Fernsehgerät und klatschte sich mit den Worten "Ach du Scheiße!" an den Kopf. Denn es ist völlig absurd, Gewalttaten einem Spiel oder einem Film zuzuschreiben. In meinen Augen und in den Augen vieler anderer ist klar, dass hinter solchen gräulichen Ideen mehr kranke Sachen stehen als nur "Quake" und "Counterstrike". Kein Sender berichtet über eine schlechte Erziehung oder über die Rolle des Täters als Außenseiter. Und schon gar keiner würde vielleicht mal auf die Idee kommen, zu sagen, dass Lehrer es in der heutigen Zeit gerne mal drauf anlegen, Schüler zu provozieren und sie mit ihrer Machtposition zu quälen. Das ist kein Spaß, ich bin selber Schüler und hab' sehr viel miterlebt. Klar, das ist kein Grund, aber es ist vielleicht ein Teil der Ursache, auch wenn das bei uns keiner hören will. Eine solche Tat besteht aus Tausenden von Gründen und im Vordergrund steht immer die Erziehung. (...) Die meisten Eltern, die ich kenne, sind für ihre Kinder da und wichtige Ansprechpartner in dummen Situationen. Wenn einem Jungen in seinen wichtigsten Jahren das fehlt, dann ist schon mal viel verloren.
Aber die ganzen neuen Medien zu nutzen und zu sagen, diese Faktoren tragen die Schuld am Mord von 17 Menschen, ist weit hergeholt. Klar gehen auch Videospiele und gerade Gewaltfilme nicht an jedem einfach vorbei, manche verkraften es weniger gut, manche meinen, was sie da machen, ist total toll und man könnte es in Realität vielleicht auch so machen. Aber die meisten schalten die Konsole aus, reden danach normal mit ihren Mitbürgern und töten nicht aus Wut den Hund des Nachbarn. Das Schlimme ist auch, dass die großen TV-Stationen sich dabei nicht sehen wollen. Ein Sender sagte z.B. (komischerweise schon nach zwei Stunden des Attentats), dass der Lieblingsfilm des Mörders "Falling Down" war und dass es wohl mit daran liegen würde. Dass aber der gleiche Sender diesen Film selber schon fünf Mal ausgestrahlt hat, wurde nicht erwähnt. Theoretisch ist ja dann der Sender mitverantwortlich, denn der hat diesen Film dem Mörder und dem Rest der Welt zugänglich gemacht. Aber so etwas will keiner wahr haben und deshalb bleibt wieder alles an den Medien hängen, die sich nicht gleich deutschlandweit rechtfertigen können(...). Millionen Menschen spielen "Counterstrike", Millionen Menschen metzeln Zombies in "Resident Evil", drei von den Millionen töten aus persönlichen Problemen, der Rest geht weiterhin zur Arbeit und in die Schule. (...)
Was ich im Endeffekt sagen will, ohne hier den Gesellschaftskritiker zu spielen und ohne die immer recht habenden Medien zu verurteilen, dass wieder Wind um Sachen gemacht wird, die thematisch gar nicht in den Rahmen passen. Es werden Dinge verantwortlich gemacht, weil die wahren Täter ihr Gesicht verstecken müssen. (...) Medien manipulieren, machen sich selbst zu regierenden Göttern. Und wir sind nur die arme Masse, die darunter leiden darf, der Rest folgt mit offenen Mund und ruhigem Schritt.
Wichtig ist, dass Magazine wie Ihr Eure Sache weiterhin durchzieht, Euch nicht hinter so einem Dreck versteckt. Denn für viele sind kleine Magazine viel wichtiger als die großen Massenproduktionen.

Max Nachtsheim (18), via E-mail

Etliche Briefe haben uns nach dem Massaker in Erfurt und der nachfolgenden Hetzkampagne gegen Video- und Computerspiele erreicht. Der Grundtenor war dabei stets derselbe: Passionierte Spieler fühlen sich von den Massenmedien auf übelste Weise diffamiert. TV-Sender und Politiker machten es sich in den letzten Wochen recht einfach bei der Suche nach einem Schuldigen – wohl auch, um von ihrer eigenen gesellschaftlichen Verantwortung abzulenken. Allerdings muss man sich natürlich überlegen, wie Jugendliche und Kinder von Mediengewalt beeinflusst werden und wie man sie vor möglichen negativen Einflüssen schützen kann, da Eltern anscheinend schon lange nicht mehr in der Lage sind, dies verantwortungsvoll zu tun.
Spürbare Auswirkungen auf die MAN!AC wird das Ganze nur haben, wenn sich am Jugendschutz etwas ändert: Denkbar ist eine Verschärfung der Indizierungspraxis, mit der Folge, dass wir über etliche 'erwachsene' Spiele nicht mehr berichten dürften (mehr zu dem Themenkomplex könnt Ihr in unserem Special lesen).

Xbox-Absturz

Ich bin zwar kein Abonnent der MAN!AC, lese sie aber regelmäßig. So haben Sie in der letzten Ausgabe "FIFA WM 2002" getestet, für die Xbox wie für die PS2. Dieser Titel hat insge-



samt eine gute Benotung von den Redakteuren erhalten. Nicht erwähnt wurden aber die Abstürze der Xbox-Version! Ich hatte die Xbox-Version und die entschlummerte beim Laden des Turniermodus sanft.
Ich habe dieses Spiel bei Media Markt reklamiert und man tauschte es mir anstandslos um. Auch denen war der Mangel bekannt. Der Test in der MAN!AC hätte ja auf diesen Mangel hinweisen können! Achja, als Grund für die Abstürze nannte man mir einen Pressfehler der DVD. Es sei kein Software-Fehler, so der Kommentar von EA.

Werner May, via E-mail

Unser Artikel basierte (wie die meisten Tests) auf einer Beta-Version und nicht der Verkaufsvariante, weshalb wir auch nicht von Abstürzen geplagt waren und diese Information gar nicht geben konnten. Sicherlich wäre es angenehm, nur Vollversionen zu verwenden – da gedruckte Publikationen wie die MAN!AC aber eine gewisse Vorlaufzeit haben, stünden die Produkte schon wochenlang im Laden, bevor der Test zu lesen wäre. Und selbst wenn wir das fertige "FIFA" vorliegen gehabt hätten, ist nicht sicher, dass wir auf diesen Fehler aufmerksam geworden wären – schließlich handelte es sich scheinbar um die Fehlpressung einer Einzelcharge.

Verschleiß

Da mit dem Gamecube nun auch der dritte Anwärter auf den Konsolenthron in Deutschland gestartet ist, würden es sicher viele begrüßen, wenn Ihr in einem kurzen Bericht die drei aktuellen Plattformen auf Herz und Nieren testen könntet: Wie stehts mit Verarbeitung und Belastbarkeit der Konsolen? Geben die Lasereinheiten schon nach zwei Jahren ihren Geist auf (siehe Playstation), oder gehören derartige Probleme mittlerweile der Vergangenheit an? Sind die Speichermedien sehr anfällig oder unverwüstlich? Wie schnell verschleißen die Controller? Ist die Hardware des Cubes aufgrund der winzigen Größe anfälliger als die Hardware der Xbox? Und so weiter. Auch nach intensivem Stöbern im Internet bin ich auf keinen vergleichbaren Bericht gestoßen: Also bitte leistet Pionierarbeit und liefert uns einen Warentest, der sich gewaschen hat! Vielen Dank im Voraus!
Abschließend möchte ich noch ein kurzes Wort der Kritik loswerden: Die Qualität Eurer Screenshots ist wirklich mies, weil pixelig und unscharf. Im Vergleich zu anderen Mags bildet Ihr hier klar das Schlusslicht. Ich denke jeder MAN!AC-Leser würde Euch eine qualitative Verbesserung der Screenshots von Herzen danken.

Tom Lukaß, Hamburg

Keine schlechte Idee für ein Feature, allerdings ist so ein Vergleichstest nur schwer ohne Input seitens der Händler und vor allem Käufer durchführbar. Teilt uns also Eure Qualitäts-Erfahrungen mit, liebe Leser. In der Redaktion und bei den Mitarbeitern zu Hause gab's bislang zumindest noch mit keiner der drei Next-Gen-Konsolen Probleme – trotz teils erheblicher Belastung (die einzigen Geräte, die ständig bei uns kaputt gehen, sind die Entwickler-Systeme). Auch zu den Bildschirmfotos würde uns Feedback weiterer Leser freuen, denn eigentlich waren wir der Meinung, dass die Qualität unserer Screenshots momentan recht hoch ist.

Wo ist die Demo?

Ihr seid die Guten, die Besten, aber: Ich hab' mir heute eine Xbox geleistet dank der Preissenkung auf 299 Euro, doch wieso ist keine Demo-DVD drin. Ihr hattet doch geschrieben, dass in Deutschland eine dabei ist. Wer hat da denn Mist gebaut oder war das nur ein Aprilscherz? Ansonsten macht weiter so, ich hab' Euch trotzdem lieb.

Matthias, via E-mail

Gottseidank hast Du uns trotzdem lieb, denn hier wurde wirklich eine Fehlinformation von uns verbreitet, die wir bislang noch nicht widerrufen haben. Warum Microsoft auf die Demo-Scheibe trotz Ankündigung letztlich verzichtet hat, ist leider nicht bekannt – schade ist es allemal.

Exklusivität

Ich bin ein Multiformatzocker erster Stunde, habe immer jedes System besessen und das ist nun nicht anders. Den Dreamcast habe ich schweren Herzens abgegeben, da immer nur die aktuellsten Systeme bei mir einen Platz im Wohnzimmer finden. Mit Bedauern muss ich feststellen, dass immer weniger exklusive Titel auf den verschiedenen Konsolen erscheinen. Ich hoffe, der Trend geht nicht so weiter, das schadet nur der Spielequalität. Was ich toll finde ist, dass Sega nicht alle Konsolen gleich behandelt und dennoch auf allen dreien zu Hause ist. Ich denke, dass alle drei Systeme eine Chance haben, es sei denn Nintendo verliert seine Exklusivität und das wollen wir ja nicht hoffen! Ich habe mir auch den GBA gekauft und das war der größte Fehlkauf meines Lebens (und ich habe einige begangen). Das Ding ist unspielbar, es sei denn, man sitzt mitten auf dem Fußballplatz und alle Flutlichter sind an. Das Ding habe ich wieder verkauft und kann nicht verstehen, warum um Gotteswillen sich das Teil so gut verkauft. Habt Ihr eine Erklärung?

Stefan, via E-mail

Auch wir finden die aktuelle Multiplattformpolitik einiger Hersteller nicht besonders spannend – meist bleibt durch die gemeinsame Entwicklung die spezifische Hardware-Power der Systeme ungenützt. Dass der GBA unspielbar wäre, stimmt übrigens genausowenig wie die Aussage, er würde sich gut verkaufen...

UPDATES & ERRATA



MEA CULPA: Blindfisch Colin hat letzte Ausgabe einen dicken Patzer begangen. Das Online-RPG von Phantagram heißt "Shining Lore", wie im Text erwähnt, und hat natürlich nichts mit Segas "Shining"-Reihe zu tun, wie einem der Fazitkasten weiß machen könnte.
UPDATE: Ihr habt's gemerkt – der Gamecube kostet nur 199 Euro. Die Pressemitteilung mit der Preisreduktion erreichte uns leider erst nach Redaktionsschluss.
MEA CULPA: Fälschlicherweise bescheinigten wir dem 'Scart RCA Cable' von Speed Link (für den Gamecube) die Ausgabe eines RGB-Bildsignals. Die zehn Euro teure Strippe liefert jedoch nur ein einfaches, qualitativ minderwertigeres Videosignal. Mehr zu funktionierenden RGB-Kabeln auf Seite 102.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), Ulrich Steppberger (us)
Freie Mitarbeiter: David Mohr (dm), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp), Thomas Nickel (tn), Glenn Bülow
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, Telefax 08233/740117
www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709227
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Spider-Man" © Activision
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (2,50 Euro pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon auf Seite 99.

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

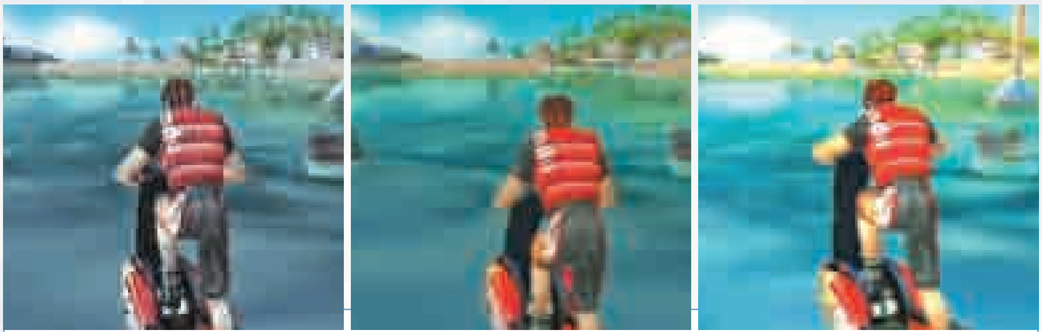
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

INSERENTEN

RGB für den Gamecube

Dem Gamecube liegt ein AV-Kabel bei: Die Bildqualität ist akzeptabel, trotzdem besorgen sich viele Videospieler lieber eine hochwertigere Strippe. Die PAL-Konsole unterscheidet sich technisch von der Importversion: Das hochwertige YUV-Kabel funktioniert nicht mit deutschen Spielen, auch S-Video-Kabel liefern nur ein schwarzes Bild. Dafür ist der europäische Gamecube mit RGB-Strippen kompatibel. Doch Vorsicht beim Einkauf: Nur drei der vielen RGB-Vertreter liefern ein einwandfreies Bild! Auf das Orginal-Zubehör könnt Ihr Euch verlassen – das offizielle 'RGB Cable' kostet 30 Euro und zaubert ein scharfes Bild. Nur mit Importkonsolen ist es nicht kompatibel.



Drei RGB-Kabel im Vergleich: Das Speedlink-Produkt liefert ein mieses Bild (links). Das offizielle Zubehör von Nintendo (Mitte) überzeugt mit scharfer und klarer Optik. Beim Booster-Kabel (rechts) leuchten die Farben.



Orginal-Zubehör klappt immer:
Das 'RGB Cable' von Nintendo liefert für 30 Euro ein prima Bild mit scharfen Konturen.

Dritthersteller-Produkte: Etliche Fremdproduzenten waren zu voreilig und bieten Kabel an, die statt RGB nur ein körniges AV-Bild ausgeben. Diese Strippen kosten nur fünf bis 15 Euro und basieren auf RGB-Kabeln für Super Nintendo und N64. Dazu zählen z.B. das 'Scart RCA Cable' von Speedlink (MAN!AC 6/2002), das Flame-'RGB Kabel' und die Variante von Big Ben. Diese Accessoires werden nicht mehr hergestellt. Finger weg von den günstigen Restposten, sogar das AV-Kabel im Lieferumfang des Gamecube bringt ein besseres Bild!



Mit Color-Booster und extra Audio-Stecker:
Das Wolfsoft-Kabel kostet 35 Euro.

Nur der Hardware-Experte Wolfsoft (02622/83517) verkauft ein funktionierendes RGB-Kabel mit eingebautem Color-Booster. Dieses Bauteil verstärkt die Farben: Das Bild ist hier ebenso scharf wie beim Nintendo-Kabel, die Farben sind sogar noch kräftiger. Außerdem besitzt das Kabel Cinch-Anschlüsse für die Stereo/Surroundanlage. Für das Booster-Kabel zahlt Ihr 35 Euro, es ist mit Importkonsolen aber nicht kompatibel.

Für Importfans liefert Wolfsoft eine Spezialstrippe, die gleichzeitig in die digitale und in die analoge AV-Buchse des Würfels gesteckt wird. Die Qualität ist top, hat aber ihren Preis: 86 Euro! Wer sowohl Import- als auch PAL-Konsole besitzt, nutzt dieses Kabel für beide Geräte.

Besseres Bild mit VGA? PC-Spieler schwören auf das VGA-Signal, das qualitativ noch über RGB angesiedelt ist. Auf dem Gamecube wird aber meist gemogelt: Monitor-Adapter von Redant und anderen Fernostherstellern wandeln nicht das RGB-, sondern nur das bescheidene AV-Signal in VGA. Dementsprechend mies ist die Optik: Luigis Mütze ist unscharf und die Schattierungen sind kaum zu erkennen. Noch schlimmer wird's bei roten Objekten, bei denen die Ränder verwaschen. Nur wer auf Bildqualität pfeift und unbedingt am PC-Monitor spielen will, zahlt 65 Euro.

Die Ausnahme ist das VGA-Kabel von Wolfsoft, das aber nur mit Importspielen kompatibel ist, die den Progressiv-Modus des Gamecube unterstützen: "Luigi's Mansion", "Wave Race" und "Rogue Squadron" spielt Ihr in erstklassiger, hochauflösender Optik. Importfans zahlen 86 Euro.



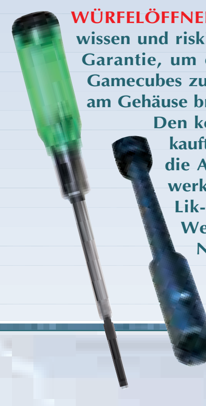
VGA-Boxen aus Fernost zaubern nur kümmerliche Optik auf den Monitor

Fazit: Wo 'RGB', 'Scart' oder 'VGA' draufsteht, kommt nicht immer gute Optik raus – wer dem Gamecube ein prächtiges Bild entlocken will, muss dafür ordentlich bezahlen. Für bestmögliche Qualität empfehlen wir das RGB-Kabel von Nintendo oder die Kabel von Wolfsoft, andere Accessoires liefern kein RGB. *rp*

Praktisches Zubehör

MOGELSOFTWARE: Datel verkauft ab Juni das 'Action Replay' für den Gamecube. Die Mogelsoftware schenkt Euren Videospielhelden unbegrenzt Leben, Zeit und Munition. Außerdem soll sie Eure Konsole mit Importspielen kompatibel machen. Ein Umbau ist überflüssig, nützt einfach den Wechseltrick (mehr in der nächsten MAN!AC)! Für die englische Software zahlt Ihr 50 Euro, einen deutschen Termin gibt's noch nicht.





WÜRFELÖFFNER: Bastler wollen es genau wissen und riskieren sogar den Verlust der Garantie, um einen Blick ins Innere des Gamecubes zu werfen. Für die Schrauben am Gehäuse braucht Ihr Spezialwerkzeug: Den kompletten Schraubenzieher kauft Ihr bei Wolfsoft für 20 Euro, die Adapterspitze für Universalwerkzeuge à la 'Leatherman' bei Lik-Sang für 17 Euro. Beide Werkzeuge öffnen auch ältere Nintendo-Konsolen, N64 und Super NES, sowie die 16-Bit-Exoten PC-Engine und Turbo Grafix.

LAST RESORT

Mitmachen & Gewinnen



HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Euere Lieblingskonsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Titel für GBA und PS2 unter die Leute. Diesmal locken "Biene Maja" für den GBA und "FIFA WM 2002 " für PS2! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10; 86415 MERING

DEUS EX



Nomen est Omen: Das 'Ex' im Titel des cyberpunkigen Action-Adventures könnte wohl auch für 'Exitus' stehen. Egal welche Taktik Ihr nämlich einsetzt, an manchen Stellen haucht Ihr öfter Euer Bildschirm-Leben aus, als Euch lieb sein dürfte. Abhilfe schafft der unten angegebene Cheat. Dieser bezieht sich denn auch auf den ersten Teil des Titels und stellt Euch nach einmaliger Eingabe im Spielverlauf einen herrlich mächtigen 'Gottmodus' zur Verfügung. Auf einen Schlag habt Ihr jetzt immer volle Gesundheit, alle möglichen Modifikationen auf der höchsten Stufe und unendlich viel Munition für sämtliche Waffengattungen. Doch Vorsicht: Mit dem Gott-Modus kommt Ihr zwar spielend durch die übelsten Gefechte, dafür könnt Ihr Eure Spielfigur aber nicht weiter entwickeln.

SELECT L2 R1 L1 R1 START
START START START

ICE AGE



Levelpasswörter: Wenn die zehn Level der unterkühlten Hüpferei für Euch ein ähnlich großes Problem darstellen wie die Nuss für das neurotische Eiszeithörnchen, dann könnt Ihr dem drohenden Nervenzusammenbruch durch einen Blick auf unsere Passwortliste entgehen.

Level 2
PBBQBB
Level 3
QBCQBB
Level 4
SBFQBB
Level 5
DBKQBB
Level 6
NBTQBB
Level 7
PCTQBB
Level 8
RFTQBB
Level 9
CKTQBB
Level 10
MTTQBB

CRAZY TAXI



Radathleten freuen sich über diesen Cheat: In der Würfelversion des kultigen Zubringer-Simulators könnt Ihr Euch ein originelles Tretrad beschaffen. Dazu haltet Ihr in der Charakter-Auswahl die Tasten **L + R** gedrückt. Jetzt lasst Ihr zuerst die **L**- und dann die **R**-Taste los. Drückt die beiden Knöpfe nochmal und lasst sie gleichzeitig los. Wenn Ihr jetzt die A-Taste betätigt, kündigt Euch ein Klingelton Euer frisch erschummeltes motorloses Gefährt an. Alternativ dazu könnt Ihr einen Charakter anwählen und folgende Kombination benutzen.

L + R L + R L + R
L + R + ↑ Charakter auswählen

Das Fahrrad des gestrigen Tages: Um das Tretrad in der 'Another Day'-Variante freizuschalten, wählt Ihr zuerst den 'Original'-Modus aus und geht wieder ins Charakter-Menü. Hier benutzt Ihr folgende Kombo:

R + L R + L R + L R R + A

Experten-Modus: Nur für altgediente Taxifahrer ist dieser beinharte Modus gedacht, in dem Ihr Euch ohne Richtungspfeile zurecht finden müsst. Um Euch der Herausforderung zu stellen, haltet Ihr im Hauptmenü die Tasten **L + R + Start** gedrückt und wartet, bis das Programm automatisch ins Charaktermenü springt. Mit **A** kommt Ihr in die Spielmodus-Auswahl und findet hier in der linken unteren Ecke den Begriff 'Expert Mode' als Bestätigung.

NBA INSIDE DRIVE 2002



Passwort-Parade: Alle folgenden Kombinationen gebt Ihr im Options-Menü des Spiels ein. Hier findet Ihr den Eintrag 'Codes'. Wählt diesen an und tippt das Passwort ein. Ihr könnt Cheats kombinieren.

Unendlich Turbo
CARDIOMAN
ABA Basketball
OLDSCHOOL
WNBA Basketball
GOTGAME
Fußball
HOOLIGAN
Volleyball
SPIKEIT
Beachball
SANDYINMYSHORTS
8-Ball
GAMEOVER
Xbox-Ball
BACHMAN
Spiel auf Hochhaus-Dach
WINDYCITY
Mehr Dreipunktwürfe
THREE4ALL
Mehr `Alley-Oops´
IGOTHOPS
Kleine Spieler
SMALLSHOES
`Trade´-Regeln ausgeschaltet
GIMMETHAT

Luigis Mansion

Mario Items: Bei der Suche nach Luigis großem Bruder könnt Ihr etliche Bonusgegenstände in den dunklen Ecken des vergeistigten Anwesens aufstöbern. In diesem Kasten verraten wir Euch die Fundorte der wichtigsten und praktischsten Dinge. Den Anfang machen fünf Items, die Mario auf seiner Flucht verloren hat. Durchsucht die angegeben Areale genau und Ihr dürftet kein Probleme haben, die Gegenstände einzusammeln.

Marios Mütze
Wäscherei
Marios Brief
Außenhof
Marios Handschuh
Vorführraum
Marios Schuh
Im Zimmer der `Zwillinge´
Marios Stern
Observatorium

Fundorte der großen Herzen: Wie bei Nintendo-Titeln üblich, statten Euch große Herzen mit einer robusteren Gesundheit aus. Insgesamt vier gigantische Blutpumpen warten auf ihre Entdeckung. Das erste Herz befindet sich im ersten Stock des Friedhofes. Klopft nach und nach alle Grabsteine des Areals ab. Hinter vielen befinden sich Goodies. Hinter dem Grabstein ganz links findet Ihr das Herz. Im zweiten Stock der Krankenstation steht ein herzförmiger Schrank. Ihr öffnet diesen und findet das nächste Herz. Das dritte Herz gibt's im dritten Stock der Gruselvilla: Das erste Zimmer, das Ihr dort betretet, ist der 'Safari'-Raum. Durchsucht die Ecken, bis Ihr auf eine Kiste stoßt, die auf einem Tisch steht. In der Kiste schlägt ein weiteres Herz für Euch. Jetzt geht's in den Keller. Im ersten Stock der Gewölbe stehen einige Regale an zentraler Stelle. Ganz oben liegt das letzte Herz. Wenn Ihr nicht drankommt, helft Ihr einfach mit dem 'Schreckweg 08/16'-Staubsauger nach.

Die Blauen Geister findet Ihr an folgenden Stellen:

Garderobe:
Rechts in einer Kiste
Studienzimmer:
Stuhl hinter dem Schreibtisch
Raum mit Sicherungen:
Unter dem Tisch auf der linken Seite
Lagerhalle:
Im Stuhl auf der rechten Seite
Esszimmer:
Links in der Toilette
Küche:
Im Ofen zur Linken
Erholungszimmer:
In der Maschine unten rechts
Nanas Zimmer:
Unter dem Stuhl hinten rechts
Billardzimmer:
Unter dem Tisch rechts hinten
Keller:
Kisten links von der Tür

STAR WARS ROGUE LEADER

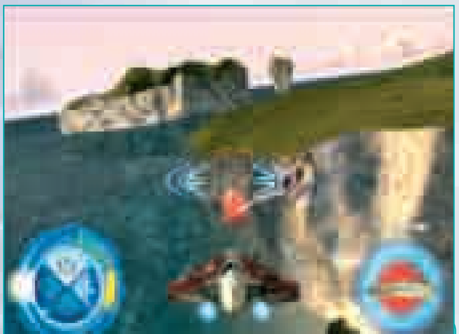
Mächtige Cheats: Eine Riesenmenge von Passwörtern könnt Ihr in "Star Wars Rogue Leader" eingeben. Sucht Euch einfach die passenden Tricks aus der Liste aus. Bei korrekter Eingabe piepst R2D2 seine Zustimmung. Alle Cheats werden mit zwei Passwörtern aktiviert, die Ihr nacheinander eingeben müsst. Das Tonsignal erklingt immer nach dem zweiten Code.

Unendlich Leben
JPVI?IJC
RSBCNRL
Doppelte Anzahl Leben
JPVI?IJC
RSBFNRL
Levelauswahl
!??QWTTJ
CLASSIC
Level: Asteroidenfeld
TVLYBBXL
NOWAR!!!
Level: Flucht vom Todesstern
PYST?OOO
DUCKSHOT
Level: Triumph des Imperiums
AZTBOHII
OUTCAST!
Level: Rache auf Yavin
OGGRWPDG
EEKEEK!
Naboo Starfighter
CDYXF!?Q
ASEPONE!
Millennium Falcon
MVPQIU?A
OH!BUDDY
Slave 1
PZ?APBSY
IRONSHIP
TIE Fighter
ZT?!RGBA
DISOPSBLE

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

Mächtige Cheats, Episode 2: Star Wars boomt mal wieder – neben den Tricks für die brandneue Gamecube-Laserei dürfen deshalb die Codewörter des aktuellen Star-Wars-Shooters für Sonys liebstes Kind nicht fehlen. Gebt die Codewörter einfach im Cheat-Menü ein, das sich in den Optionen befindet. Wenn Ihr mehrere Codes hintereinander benutzt, kombiniert sich die Wirkung der Schummeleien. Das funktioniert allerdings nicht beim 'All in One'-Cheat! Achtet auf die Großschreibung der Codes.

Invertierte Kontrollen
I JARJAR
Gott-Modus
QUENTIN
Z-95 Headhunter
HEADHUNT
Ohne HUD fliegen
NOHUD
Außenkamera
DIRECTOR
(mit SELECT oder R1 zoomen)
`All in One´-Cheat
PNYRCADE
Botschaften der Programmierer
MAGGIE



Ist die Macht nicht mit Euch? Macht doch nichts! Auch der unbegabteste Pilot fliegt mit Hilfe der Cheats wie Han Solo in seinen besten Tagen.

NBA COURTSIDE 2002

Controller Stress Test: Der Cheat-Modus in "NBA Courtside" heißt aus unerfindlichen Gründen 'Controller Stress Test'. Diesen Modus müsst Ihr vor dem Schummeln erstmal aktivieren. Dazu schaltet Ihr in den 'Skills'-Modus um. Haltet die Tasten **X + Y** gedrückt und gebt die folgende Kombination ein.

Analogstick ↑ + C-Stick ↓

Controller Stress Cheats: Wenn Ihr den 'Stress Test' aktiviert habt, könnt Ihr eine Latte voll Cheats eingeben.

Geheime Teams
← → ← → X X →
Kleine Spieler
← → ← → X Y →
Große Köpfe
← → ← → X Y ←
Kleine Köpfe
← → ← → X Y ↑
Große Hände
← → ← → X Y ↓
Unsichtbare Spieler
← → ← → Y X →
Komische Freiwürfe
← → ← → Y X ↓
Gäste gewinnen
← → ← → Y Y ←
Gastgeber gewinnt
← → ← → Y Y →

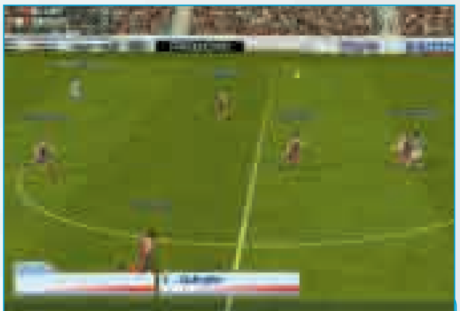
Alley-Oop oder Slam Dunk: Wenn Ihr in Eurer eigenen Zone steht und unter dem gegnerischen Korb einen Eurer Mitspieler die Arme heben seht, müsst Ihr sofort mit **B** zu diesem passen. Drückt blitzschnell danach die **A**-Taste. Euer Kollege vollführt jetzt entweder einen 'Alley-Oop' oder einen Slam-Dunk. Im Arcade-Modus könnt Ihr den Move selber ausführen, wenn Ihr vor dem Korb diese Kombination betätigt.

A + Analogstick ↑

BDFL MANAGER 2002

Fußballgott: Zum Meistertrainer werdet Ihr im Nu, wenn Ihr die Codes als Euren Namen eintippt. Nachdem die Eingabe bestätigt wurde, dürft Ihr Eurem Alter-Ego übrigens wieder einen anderen Namen verpassen. Achtet bei der Eingabe der Codewörter auf Groß- und Kleinschreibung!

Superspieler
AWESOME
Jedes Match ein Sieg
RUN OF FORM
Immer Topstatistik
NO BRAINER
Jeden Spieler kaufen und verkaufen
FANTASY
Mehr Geld
MINTED
Superschnelle Spieler
HYPERACTIVE
Keine Verletzungen mehr
Healing Hands



Der Ball ist rund, aber das Spiel dauert so lange wie Ihr wollt. Mit unseren Cheats kein Problem. Auch das Ergebnis könnt Ihr nach Belieben bestimmen.

DARK SUMMIT

Extra-Punkte: 9.100.000 Liftpunkte und die selbe Anzahl Equipment-Punkte dürft Ihr einheimsen, wenn Ihr den untenstehenden Code im Hauptmenü benutzt. Während der Eingabe dieses und aller folgenden Codes müsst Ihr die **Start**-Taste zusammen mit der 'Rückgängig'-Taste gedrückt halten. Die Punkte schalten alle Lifte bis auf das 'Moon Gate' frei, sowie sämtliche Boards, Accessories und Tricks.

Y L X B R A R A

Alle Boarder: Auch bei der Eingabe dieses Cheats im Hauptmenü müsst Ihr die oben genannten Tasten gedrückt halten. Bei korrekter Abfolge ertönt ein Signal und alle Boarder stehen Euch zur Verfügung.

Y L X B R A R B

Hindernisse wegballern: Dieser Cheat versetzt Euch in die glückliche Lage, Fässer und andere Hindernisse einfach wegzusprengen. Wenn Ihr bei aktiviertem Code die **L + R**-Tasten drückt, feuert Ihr ein Projektil ab, das alle im Wege stehenden Objekte pulverisiert.

Y X B R

Zeitlupe: Boarden im Matrix-Stil könnt Ihr mit diesem Cheat, den Ihr wie oben beschrieben einsetzt. Sobald Ihr Euch in der Luft befindet oder einen 'Railslide' ausführt, drückt Ihr die **L + R**-Tasten und erfreut Euch an einer auf Schneckentempo heruntergebremsten Umgebungsoptik.

Y X B L

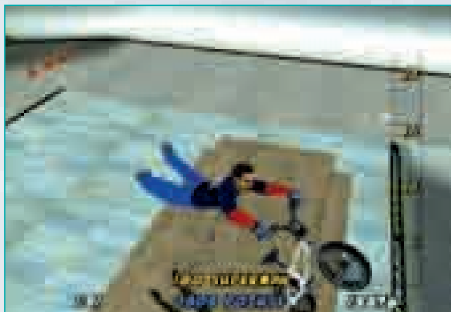
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Alle Editor-Themen: Um alle Themenbereiche für den Editor der Würfel-Umsetzung von Acclaims erfolgreicher Radelei freizuschalten, benutzt Ihr diese Tastenkombination im Hauptmenü.

↑ ← ↓ → ↑ ↓ ↑ → ← ← B

Super-Cheat: Der nachfolgende Trick schaltet alle Levels, Räder und Sponsoren sowie die Bonus-Fahrer 'Mike Dias' und 'Amish Boy' frei. In Ausgabe 12/01 findet Ihr übrigens einen Kasten zur PS2-Version des Spiels. Die dort abgedruckten Cheats sollten auch auf dem Würfel funktionieren, wenn Ihr die ■ -Taste einfach mit der **B**-Taste auf dem Gamecube-Controller vertauscht. Alle Cheats gebt Ihr im Hauptmenü des Spiels ein. Einige Cheats funktionieren allerdings nicht. Einfach ausprobieren!

↑ ← ↓ → → ← ↑ ↓ ↑ → B



Da fliegt Ihr glatt vom Rad! Zusammen mit den PS2-Cheats habt Ihr eine Riesenmenge an Möglichkeiten, den Spielablauf zu beinflussen.

PS2 Gamebuster-Codes

DYNASTY WARRIORS 3

WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE8466B2 BCA99C80
Alle FMVs	DEACE39A BCE89A82 CEACE398 BCA99A82
Alle Charaktere	DEACECF2 BDAA9C84 DEACE3FA BDAA9C84 DEACE386 BDAA9C84 DEACE382 BDAA9C84 DEACE38E BDAA9C84 DEACE38A BDAA9C84 DEACE396 BDAA9C84 DEACE392 BDAA9C84 DEACE39E BDAA9C84
Alle Level	DEACEC3E BBA89A82 DEACEC3A BBA89A82 DEACECC6 BBA89A82 DEACECC2 BBA89A82 DEACECCE BBA89A82 DEACECCA BBA89A82 DEACECD6 BBA89A82 DEACECD2 BBA89A82 DEACECDE BBA89A82 DEACECDA BBA89A82 DEACECE6 BBA89A82 DEACECE2 BBA89A82 DEACECEA BBA89A82 DEACECF6 BBA89A82
Erhöhte Geschwindigkeit	CEACF466 BCA9CD83
Flügelstiefel	CEACF460 BCA9CD84
Drachenamulett	CEACF462 BCA9CD85
Volle Energie	CEACF46C BCA9CD86
Attacke verbessert	CEACF46E BCA9CD87
Blocken verbessert	CEACF468 BCA9CD88
Mehr Pfeile	CEACF46A BCA9CD89
Attacke bei Bogenattacke verbessert	CEACF474 BCA9CD8A
Reiterattacke verbessert	CEACF476 BCA9CD8A
Reiterdefensive verbessert	CEACF472 BCA9CD8D
Glück erhöht	CEACF472 BCA9CD8D
Bessere Reichweite	CEACF47C BCA9CD8E
Feuerpfeile	DEACEDDF BBC9C88D

G1 JOCKEY

WIRKUNG	CODE
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E EE8C3426 BCA99C80
Unendlich Reiterpunkte	DE78BDC6 BCA91B83
Viel Geld	DE78BDC6 BCA9341C DE78BD32 BCA9341C
100 Siege	DE78BD4E BCA99BE7 DE78BDD6 BCA99BE7
Unendlich Ausdauer	DE8D908E BF899B8B DE8D908A BCA99B83
Hohe Geschwindigkeit	DE8B4F9E BF899B8B DE8D913A BCA99B83
Turbo-Pferde	DE8D913E BF899B8B DE8D913A BCA99B83
Fliegende Jockeys	DE89A37E BF899B8B DE89A37A BCA99B83 DE89A13E BF899B8B DE89A13A BCA99B83

FINAL FANTASY 10

BOSS- UND WAFFEN-GUIDE, ALLGEMEINE TIPPS

Aufgrund der linearen Struktur von Squares aktueller "Final Fantasy"-Episode dürften weder RPG-Anfänger noch -Profis große Probleme mit Tidus' Abenteuer haben. Entsprechend beschränken wir uns auf die knackigsten Obermotze und decken für Euch die interessantesten Geheimnisse auf. *tn/cg*

Die dicksten Brocken

Boss: Chocogourmet
HP: 10.000
Dieses Dämonen-Vieh trefft Ihr auf der Mi'hen-Straße. Dummerweise greift Euch das fette Biest nicht nur normal an, sondern versucht auch, Euch von der Klippe zu stoßen – rammt es Euch zweimal zurück, ist der Kampf gelaufen. Hat Auron bereits den Panzerbrecher gelernt, setzt Ihr diesen sofort ein. Lulu attackiert so oft wie möglich mit Fira, da der Dämon gegen Hitze anfällig ist. Habt Ihr ordentlich Schaden angerichtet, kippt der Feind nach hinten und kann für zwei Runden nicht angreifen. Fügt Eure Party dem gefällten Kolosss nun etwa 1.000 Schadenspunkte zu, stoßt Ihr den Chocobo-Fresser zurück und entfernt Euch wieder von der Klippe. Nach gewonnenem Kampf dürft Ihr gratis einen der gelben Laufvögel ausleihen.

Boss: Seymor
HP: 6.000 (Seymor)
HP: 2.000 (Guado-Wache)
HP: 18.000 (Anima)
Zunächst reden Tidus, Yuna und Wakka mit Seymor – Tidus Attacke verdoppelt sich so, die anderen beiden steigern ihre Verteidigung. Anfangs bringen Angriffe nicht viel. Die Wachen blocken jede Attacke und benutzen danach sofort einen Heiltrank. Das lässt sich schnell ändern: Rikku beklaut die beiden Unterlinge, damit sie nicht mehr heilen können. Nehmt nun beide in Ruhe auseinander und lasst Yuna Seymors Element-Attacken kontern. Er greift in der Reihenfolge Eisra, Blitzra, Wassra und Feura an. Ist seine Energie auf etwa 3.000, ruft Seymor Anima herbei. Jetzt beschwört Yuna ihre neue Bestia. Benutzt die Spezialattacke jede Runde. Wenn Eure Energie zur Neige geht, benutzt Ihr Eisra auf Euch, um Euch zu heilen. Setzt bei der ersten Gelegenheit die Ekstase ein – das sollte dem höllischen Anima den Rest geben. Ist das Vieh bezwungen, geht's an Seymor. Lasst Yuna die Element-Attacken kontern, Tidus und Auron geben dem Schurken den Rest.

Boss: Efrye
HP: 32.000
Haltet Euch von Efrye stets fern. Benutzt Hastga, lasst Auron Kraftbrecher ausführen und sagt Cid, dass er das Luftschiff zurückfliegen soll. Benutzt Gemach auf den geflügelten Unhold und greift mit Wakkas Ball und Lulus Magie an, sobald Ihr Euch von dem Biest entfernt habt. Efryes Attacken ziehen Euch nicht zuviel Energie ab. Wird es dennoch knapp, wirft Rikku eine Al-Bhed-Medizin in die Runde. Ist Cid an der Reihe, greift er mit den Bord-Raketen an und zieht Efrye etwa 3.000 HP ab – leider klappt dies nur dreimal. Nähert sich Efrye erneut, zieht Ihr Euch schnell wieder zurück und entgeht so gefährlichen Gift-Attacken. Auf diese Weise dauert der Kampf zwar länger, dafür seid Ihr auf der sicheren Seite.
Später trefft Ihr den zombiefizierten Efrye in den Wasserkerkern von Bevelle wieder – werft zwei Phönixfedern nach ihm und er ist besiegt.





Guado Spielzeug: Der gigantische Golemwächter ist zwar gut gepanzert und teilt mächtig aus, ist aber mit der richtigen Taktik schnell zu besiegen.

Boss: Golemwächter
HP: 64.000
Der dicke Steingolem wirkt mit seinem dicken HP-Konto bedrohlich, er ist es aber nicht: Tidus provoziert den massiven Tölpel. Die Folge: Den Rest des Kampfes greift er nur noch Tidus mit einer Spezial-Attacke an, die seine HP stets halbiert – allerdings nicht zum Tod führt. Ergo habt Ihr alle Zeit der Welt, den Boss zu verdreschen, mit Aurons Panzerbrecher geht's schneller.

Boss: Seymor Obscura
HP: 70.000
Ein harter Brocken. Verseht Eure Rüstungen möglichst mit Zombie-Schutz und bringt die Bestia vor dem Kampf unbedingt in Ekstase – Seymor exorziert nämlich jede Bestia nach der ersten Runde, entsprechend ist nach der Ekstase-Attacke Schluss. Tidus macht die Party schneller, Yuna schützt sie mit Protes. Um die harten Attacken zu überleben, haltet Eure Energie immer möglichst hoch. Werdet Ihr wider Erwarten doch zombiefiziert, benutzt Ihr schnell ein Weihwasser, sonst werdet Ihr von der nächsten Attacke getötet. Sehr nützlich ist auch Wakkas Stumm-Hieb. Beginnt Seymor den Countdown zu seiner ultimativen Attacke (die Ihr unter Garantie nicht überleben werdet), bringt Ihr die Bestia ins Spiel – mit drei voll aufgeladenen Bestia gebt Ihr ihm den Rest.

Boss: Yunalesca
HP: 24.000 (erste Form)
HP: 48.000 (zweite Form)
HP: 60.000 (dritte Form)
Die erste Form ist insofern tückisch, da sie jede Eurer Aktionen mit lästiger Status-Magie wie Blind oder Stumm kontert. Versetzt Eure Party zunächst in Hast, danach kriegen alle noch ein Reflek-Schild. So habt Ihr vor den Kontern Ruhe. Heilt ordentlich und prügelt auf die Bestie ein. In der zweiten Form wird die ganze Party per Höllenbeißer zombiefiziert – Ihr könnt Euch nicht heilen! Jetzt greift Yunalesca mit Vitra und Regena an. Dank Reflek treffen sie diese Attacken zwar selber und haben heilende Wirkung, aber zumindest werdet Ihr nicht getroffen. Greift wiederum mit allem an, was Ihr habt und achtet darauf, dass vor der Verwandlung in die dritte Form alle Kämpen Zombies sind. Die folgende Attacke tötet normale Charaktere nämlich sofort, nur als Zombies seid Ihr immun! Behaltet den Untoten-Status, da Yunalesca diese Attacke noch öfters einsetzen wird. Achtet auf die lästigen Status-Magien und haltet Eure Lebensenergie möglichst hoch… viel Erfolg!

Luftige Entdeckungsreise

Das obligatorische Luftschiff steht Tidus und seinen Freunden zwar erst gegen Ende ihres be-

schwerlichen Abenteuers zur Verfügung, dennoch lohnt es immer, noch etwas Zeit in die Suche nach geheimen Orten zu investieren. Faule Forscher steuern mit folgenden Koordinaten direkt die versteckten Plätze an.

ORTNAME	X-KOORDINATE	Y-KOORDINATE
Tempel Baaj	11,16	57,63
Sanubia-Wüste	12,16	41,45
Besaid-Wasserfall	29,32	73,76
Ruinen von Mi`hen	33,36	55,60
Fungus Schlachtfeld	39,43	56,60
Omega-Ruinen	69,75	33,38

Zusätzlich hier noch drei Passwörter, die Ihr auf der Karte eingeben müsst, um weitere Orte zu besuchen:

GOTTESHAND – Rikkus Waffe
SIEGESARM – Rüstung für Rikku
MURASAME – Aurons Waffe

Die ultimativen Todbringer

Für jeden Eurer Helden existiert eine perfekte Waffe, die künftige Abenteuer zum Kinderspiel werden lässt. Die Verteidungswerkzeuge sind zwar nach Erhalt zunächst nutzlos, mit Hilfe zweier Gegenstände und des Nebelspiegels könnt Ihr vor dem Kristall im Macalania-Wald aber die wahren Kräfte freisetzen. Den mystischen Nebelspiegel bekommt Ihr recht einfach: Geht zum Tempel Remium und gewinnt dort das Chocobo-Rennen. Den erhaltenen Spiegel bringt Ihr in den Macalania-Wald. Redet mit der Mutter und dem Kind im südlichen Teil des Zauber-Forstes. Geht nun zum Nachtlager und palavert mit dem vermissten Ehemann. Habt Ihr ihm Euer Herz ausgeschüttet, begebt Ihr Euch erneut zu Mutter und Kind. Folgt dem schimmernden Pfad zum Wasser. Sprecht den Jungen an und benutzt den Spiegel beim Kristall, woraufhin sich dieser in den Solaris-Spiegel verwandelt. Die nun noch benötigten zwei Items je Held erhaltet Ihr wie folgt:

Tidus
Waffe: Ultima-Schwert
Gewinnt alle Rennen gegen den Chocobo-Trainer und geht an das nordwestliche Ende der Stillen Ebene. Über einen kleinen Pfad erreicht Ihr ein Tal, wo Ihr mit Hilfe des Spiegels die Klinge bekommt.

Power Up:
Solar-Marke: Zu finden im Zanarkand-Dom.
Solar-Siegel: Meistert das Hindernissrennen in 0:0.0 Sekunden.

Yuna
Waffe: Nirvana
Fangt von allen Monstern in der Stillen Ebene mindestens ein Exemplar. Bei der Farm findet sich dann eine Schatztruhe, die Ihr mit Hilfe des Spiegels öffnen könnt.

Power Up:
Lunar-Marke: Schwimmt am Strand von Besaid in eine kleine Grotte.
Lunar-Siegel: Besiegt alle von Belgmenes Bestia (auch die geheimen, nämlich Magus-Trio, Anima und Yojinbo), und schickt Belgmene zum Abyssum.

Wakka
Waffe: Weltmeister
Via Luftschiff fliegt Ihr nach Luca und geht in die Bar. Habt Ihr entweder den dritten Platz in der Liga, im Pokalspiel oder insgesamt über 100 Blitzballspiele gewonnen, händigt Euch der Tresenwächter Wakkas ultimatives Wurfgeschoss aus.

Power Up:
Merkur-Marke: In einem Fach im Umkleideraum der Besaid Aurochs zu finden.
Merkur-Siegel: Habt Ihr alle von Wakkas Ekstasen erlernt, kann das Siegel als Großer Preis in einem Blitzball-Turnier gewonnen werden.

Lulu
Waffe: Lord Zwiebel
Habt Ihr im Tempel Baaj Geos Geyno besiegt, könnt Ihr eine Truhe im Wasser finden. Diese ruht gegenüber dem Eingang und ist kaum zu erkennen.

Power-Up:
Mars-Marke: In einer Truhe, die nach einem zweiten Besuch auf dem Abyssum erscheint.
Mars-Siegel: Ihr müsst den Blitzen in der Donnersteppe zweihundertmal hintereinander ohne Unterbrechung oder Fehler ausweichen, dann erscheint das gute Stück in einer Kiste vor Rins Reisebedarf.

Kimahri
Waffe: Longinus
Betet in der Donnersteppe an drei glühenden Kaktor-Steinen, geht dann nach Süden und folgt dem Wächter zu einem kaputten Turm, wo Ihr abermals betet. Ohne den Spiegel bekommt Ihr die Lanze übrigens nicht.

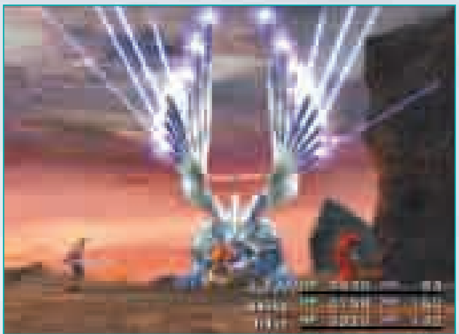
Power-Up:
Jupiter-Marke: Auf Berg Gagazet zwischen den Säulen kurz hinter dem Platz, auf dem Ihr gegen Seymor gekämpft habt.
Jupiter-Siegel: Gewinnt das Schmetterlings-Mini-Spiel im Macalania-Wald – berührt innerhalb des Zeitlimits alle blauen Schmetterlinge.

Auron
Waffe: Masamune
Schnappt Euch auf dem Weg südlich der Vergessenen Höhle das rostige Schwert und geht anschließend zum Fungus-Pass. Sucht dort bei den beweglichen Plattformen das Zeichen (diese Stelle wurde Euch vorher verwehrt) und Ihr erhaltet mit Hilfe des Spiegels die wuchtige Klinge.

Power-Up:
Saturn-Marke: In einer Kiste im alten Teil der Mi'hen-Straße
Saturn-Siegel: Spielt in der Monsterfarm mindestens zehn Monster der Gebiets- und/oder Artensammlung frei. Erstere bekommt Ihr, wenn Ihr sämtliche Dämonentypen eines Gebietes einfangt. Letztere erwarten Euch, wenn Ihr von einer Rasse (Schleime, fliegende Augen etc.) möglichst viele Exemplare schnappt. Anschließend übergibt Euch der Trainer das begehrte Stück.

Rikku
Waffe: Gotteshand
Gebt im Luftschiff GOTTESHAND als Passwort ein und Ihr schaltet ein neues Stück des Fungus-Passes frei. Dort gibt's mit Hilfe des Spiegels den scharfen Handschmuck.

Power Up:
Venus-Marke: In einer Kiste in der Sanubia-Wüste.
Venus-Siegel: Könnt Ihr das Luftschiff benutzen, untersucht Ihr den Kaktor-Stein in der Sanubia-Wüste. Haltet nun nach allen zehn Kaktoren Ausschau, die sich in der Wüste versteckt halten. Anschließend verzieht sich der Sandsturm und ein Schatztruhe offenbart das kostbare Siegel.



Meistens schwer, immer fair: Insgesamt sind die Obermotze im Jubiläums-"Final Fantasy" deutlich schwerer zu besiegen als in den vorangegangen Episoden.

Al Bhed Dolmetscher

Die Sprache von Rikkus geheimnisvollem Volk offenbart sich nur dem, der fleißig alle Lehrbücher zusammenträgt. Habt Ihr brav sämtliche Lektionen ergattert, beginnt ein neues Spiel und Ihr könnt am Terminal auf dem Weg zum Tempel Baaj Euer Wissen aktualisieren – dann versteht Ihr das krude Kauderwelsch von Anfang an.

AL BHED-L.	FUNDORT
Bd. 1	Al Bhed Bergungsschiff
Bd. 2	Dorf Besaid, Unterkunft
Bd. 3	C.S. Liki, Antriebsraum
Bd. 4	Port Kilika, Schankstube
Bd. 5	C.S. Winno, Brücke
Bd. 6	Luca Stadion
Bd. 7	Luca Sphärenoper, Haupthalle
Bd. 8	Rins Reisebedarf, Mi´hen Straße
Bd. 9	Bei Shelinda, Mi´hen Straße
Bd. 10	Fungus-Pass
Bd. 11	Djose-Straße an einer Säule
Bd. 12	Illuminum, Schnuhalt Nord
Bd. 13	Guadosalam, Wohnung
Bd. 14	Rins Reisebedarf, Donnersteppe
Bd. 15	Macalania-Wald, nahe 2. Speicherp.
Bd. 16	Macalania-See, Reisegesellschaft
Bd. 17	Sanubia-Wüste, nahe Warnschild
Bd. 18	Sanubia-Wüste, rechts vom Warnschild
Bd. 19	Al-Bhed-Versteck, Eingang
Bd. 20	Al-Bhed-Versteck, Wohnquartier
Bd. 21	Al-Bhed-Versteck, Hauptdurchgang
Bd. 22	Bevelle, auf Weg zum Seymor-Duell
Bd. 23	Stille Ebene, südl. Chocobo-Trainer
Bd. 24	Tempel Remium, nahe Chocobo
Bd. 25	Vergessene Höhle
Bd. 26	Ruinen von Omega

PIKMIN – 30 TAGE, 30 TEILE



Keine leichte Aufgabe, die Captain Olimar da bevorsteht, aber mit Hilfe der fleißigen Wichtel durchaus zu schaffen. Da Euch Nintendos neuestes Meisterwerk so viele verschiedene Möglichkeiten bietet, die 30 Einzelteile zu ergattern, beschränken wir uns lediglich auf eine Wegbeschreibung. Das dreißigste und letzte Ersatzteil schlummert übrigens im Magen von Oberschurke Fürst Knollenauge, zu dessen Geheimversteck Ihr jedoch erst nach Erwerb der übrigen 29 Raumschiff-Parts Zugang kriegt. Viel Erfolg allen gestrandeten Pikmin-Züchtern! cg

Allgemeine Tipps

– Schwächen finden: Zwar könnt Ihr nahezu jeden Käfer-Bösewicht auch mit einer ausreichenden Anzahl Pikmin-Angreifer bezwingen, eleganter und vor allem Ressourcen-schonender geht's jedoch, wenn Ihr die individuellen Schwachpunkte Eurer Feinde ausfindig macht und konsequent nutzt. Achtet auch auf Olimars tägliche Logbuch-Eintragungen.

– Nutze den Tag: Reicht die Zeit einmal nicht mehr, noch nach einem weiteren Maschinenteil Ausschau zu halten, solltet Ihr den verbleibenden Tag nutzen, Eure Truppen aufzustocken – gerade in den späteren Szenarien ist es wichtig, stets eine ausreichende Anzahl Pikmin in Reserve zu haben.

– Top-Fit: Wann immer es geht, solltet Ihr noch 'grünen' Pikmin die Möglichkeit geben, sich an Tau- und Nektartropfen zur endgültigen Blütenform aufzupowern. Höheres Lauftempo und größere Schlagkraft Eurer Digi-Schützlinge werden sich definitiv bezahlt machen.

Absturzstelle (2 Teile)



Beim ersten Besuch könnt Ihr in diesem Übungslevel lediglich ein Teil ergattern, nach der Rückkehr eignet sich das lauschige Plätzchen hervorragend zum Truppenaufbau.

1 Antrieb (20 Pikmin)
Sammelt alle Pillen, schiebt die Kiste weg, und schon erwartet Euch der Antrieb.

2 Positron-Generator (20 blaue Pikmin)
Reißt zunächst die Barriere im Krater nieder und anschließend das Pendant am abschüssigen Pfad Richtung Landeplatz. Eine der Muscheln hat den Positron-Generator verschlungen. Werft Ihr gezielt blaue Pikmin in den Schlund, achtet aber darauf, die Gemüse-Jungs rechtzeitig zurück zu pfeifen, bevor sich die Meeresfrucht wieder schließt. Vergesst nicht die äußerst fruchtbaren Perlen in den anderen Muscheln!

Wald der Hoffnung (8 Teile)



Hier macht Ihr das erste Mal mit den gelben Pikmin Bekanntschaft. Deren 'Bomber'-Fähigkeit leistet Euch nicht nur beim Einreißen massiver Mauern gute Dienste, auch im Kampf gegen die schlummernden Riesenkäfer sind Sprengladungen sehr wirksam. Um alle Teile dieser Region zu bekommen, benötigt Ihr allerdings auch die blauen Pikmin.

1 Kraftstoff-Dynamo (40 Pikmin)
Zerstört die Barriere im Süden der Landestelle, erhöht die Population auf mindestens 40 Helferlein und schnappt Euch das Wunderteil.

2 Radarschirm (20 Pikmin, u.a gelbe) Reißt die Mauer mittels dreier Steinbomben ein, der Radarschirm liegt auf dem erhöhten Plateau.

3 Außergewöhnliche Schraube (30 Pikmin, u.a. gelbe)
Macht die dunkle Mauer nördlich des Radarschirms mit neun Bomben nieder. Der Pfad südöstlich der 'außergewöhnlichen Schraube' ist eine praktische Abkürzung zum Landeplatz (sofern Ihr noch Bomben für die hinderliche Mauer und genügend Pikmin für die Käfer übrig habt).

4 Stoßdämpfer (30 Pikmin)
Werft eine ausreichende Anzahl (möglichst über 30 Pikmin) auf die Anhöhe neben dem kleinen Regenbecken. Da Wasser Olimar nichts anhaben kann, klettert Euer Digi-Held über den Ast ans andere Ufer. Besiegt den schlafenden Riesenkäfer und der 'Stoßdämpfer' ist Euer.

5 Nova-Blaster (30 Pikmin)
Nehmt eine große Anzahl (etwa 50) möglichst ausgewachsener Pikmin mit, um die dunkle Barriere rechts auf dem nördlichen Pfad vom Landeplatz einzureißen. Habt Ihr die Käferplage dahinter besiegt, liegt der 'Nova-Blaster' frei.

6 Schütze (20 blaue Pikmin)
Baut die erste Brücke, lauft durchs Basin und schleudert Eure blauen Helfer zur zweiten hinauf. Der Abtransport des Teils sollte dann kein Problem mehr darstellen.

7 Strahlenschutz (30 Pikmin, blaue)
Reißt die Barriere im Wasserbecken mit Hilfe der blauen Gnome ein. Der Weg für Olimar ist nun frei und Ihr könnt Pikmin jeder Farbe auf das höher gelegene Plateau werfen. Die mächtige Spinne sieht gefährlicher aus, als sie ist: Schleudert Ihr ein paar Wichtel gen Atemloch, dann öffnet sie den Panzer und legt das empfindliche Rückenfleisch frei.

8 Geigerzähler (15 Pikmin, u.a. blaue)
Das Teil schlummert auf einem Hochplateau im Magen eines eingegrabenen Riesenvogels. Säubert zunächst den weiten Weg von allen Käfern (gelbe Pikmin mit Bomben leisten hier gute Dienste) und schiebt anschließend die Pappschachtel mit Hilfer der blauen Zwerge weg. Beim Kampf gegen die Erd-Vögel solltet Ihr stets den Kopf ins Visier nehmen, am besten versucht Ihr beim Auftauchen der Biester direkt via C-Stick eine Gruppe auf dessen Rübe zu platzieren. Stellt Ihr nur blaue Pikmin zum Abtransport des Geigerzählers ab, nehmen sie übrigens die kurze, sichere Route durchs Wasserbecken unterhalb des Plateaus.

Zentrum des Waldes (9 Teile)



In diesem düsteren Abschnitt solltet Ihr zunächst die blaue Zwiebel finden und Euch eine anständige Armee der Wasser-resistenten Wich-

tel aufbauen. Um Euer Nest herum, befinden sich eine ganze Menge Barrieren, Mauern und Brücken, welche praktische Abkürzungen frei machen. Stellt also ruhig parallel einige andersfarbige Pikmin als Einreiß-Kommando ab.

1 Levita-Reifen (25 Pikmin)
Da dieses Teil von einem gefräßigen Käfer verschluckt wurde, solltet Ihr auf der Karte nach einem ständig die Position wechselnden Stern Ausschau halten. Das Insekt erlegt Ihr, indem Ihr ihm gezielt Pikmin auf den Rücken schleudert. Deutlich schneller geht's aber wenn Ihr das Pillen-gierige Biest irgendwie in den Sog einer Lande-Zwiebel bugsieren könnt…

2 Automatisches Getriebe (15 Pikmin)
Sehr einfach: Lasst die Pikmin den Holzsteg ausfahren und anschließend das Getriebe einsacken. Der anschließende unvermeidliche Sturz in die Tiefe ist zwar ungefährlich, hütet Euch aber vor den eingebuddelten Mini-Käfern!

3 Ionenjet Nr.1 (15 blaue Pikmin)
Über die Wasserbasins erreicht Ihr dieses Dolphin-Teil ohne Probleme. Auch einige Steinbomben lagern in der Nähe – fahrt Ihr den Steg aus, können die gelben Pikmin sie bergen.

4 Gravitationsblocker (25 Pikmin, gelbe empfohlen)
Schmeißt am besten eine ausreichende Zahl gelber Pikmin (die fliegen nämlich weiter) direkt hinter die Holzbrücke. Einmal ausgerollt, könnt Ihr die Riesen-Spriale einsacken.

5 Analoger Computer (je 20 blaue und rote Pikmin)
Ein Fall fürs Teamwork: Geht mit feuerresistenten roten Pikmin den schmalen Pfad im Westen entlang, bis zum Basin, in dem das Teil lagert. Die blauen Kompagnons bugsiert Ihr über die Teiche im Norden zu selbiger Stelle. Nun fischen die Wasser-Pikmin den Computer aus dem kühlen Nass, die Feuer-Pendants bringen das Bordinstrument sicher zur Rakete.

6 Waage (blaue Pikmin und mindestens je 15 rote und gelbe Pikmin)
Ein Fall für Drei: Baut zunächst die Brücke zur luftigen Insel aus. Aktiviert dann mit den blauen Pikmin die Düse im Wasser und schleudert anschließend die gelben Helferlein auf die Anhöhe. Diese schleppen das Teil nun nach unten, von wo aus die roten Pikmin den Transport zum Dolphin organisieren.

7 Dioxin-Filter (40 blaue Pikmin)
Bevor Ihr Euch das tonnenschwere Bauteil vom Grunde des Sees holt, solltet Ihr zunächst mit Hilfe der roten Pikmin den Strand von den lästigen Feuerelefanten säubern – dann stellt die Bergung durch die blauen Knirpse kein Problem mehr dar.

8 Mega-Stabilisator (30 Pikmin)
Der dicke Pilz, der den Stabilisator bewacht, ist trotz mächtiger Gestalt ziemlich harmlos. Lasst mittels C-Stick zunächst Eure Wuselarmee auf seine Beine los, bis er flüchtet und schließlich stolpert. Nun schleudert Ihr ihm flink Pikmin ins weiche Innenleben. Wenn sich der Gemüse-Mutant wieder aufrichten will, zieht schnell Eure Mannen zurück – der folgende Giftgasausstoß verwandelt Eure Helfer nämlich in böse Pikmin, die sogar ihren Meister angreifen! Da einige Feuerfontänen auf der Route liegen, solltet Ihr zum Abtransport die roten Winzlinge wählen.

9 Wächter-Satellit (20 Pikmin)
Das letzte Teil im Wald-Zentrum wird von einer riesigen Mechano-Spinne bewacht. Am besten steuert Ihr eine Vielzahl Pikmin via C-Stick auf ihre Klump-Füße, bis sie den fetten Leib senkt, und Ihr einige Exemplare direkt auf den Leib schleudern könnt – mit genügend Pikmin kein Problem.

Die ferne Quelle (10 Teile)



1 Reparatur-Bolzen (20 blaue Pikmin)
Was auf den ersten Blick recht kompliziert wirkt, ist mit der richtigen Taktik ganz simpel. Vom quadratischen Hochplateau aus führt eine Mauer fast bis zum Landeplatz zurück. Schleudert dort die Wichtel hinauf, betretet den parallel verlaufenden Steg und ruft sie. Eine kleine Erhöhung auf der Mauer hindert die Pikmin am herunterfallen und Ihr könnt Sie bis zum Bolzen locken. Kurz davor entlasst Ihr sie via X-Taste und der Abtransport beginnt.

2 Massageeinheit (30 Pikmin, u.a. blaue)
Baut die Brücke mit blauen Pikmin aus. Achtet darauf, den Rückweg gründlich von bösartigen Insekten zu säubern, bevor Ihr mit dem Abtransport beginnt. Den schlafenden Riesenkäfer könnt Ihr übrigens am gefahrlosesten mit den Bomben (gelbe Pflanzenwesen!) hinter dem Stein eliminieren.

3 Interstellar-Radio (20 blaue Pikmin)
Der intergalaktische Empfänger schlummert im Magen des fliegenden Pustefischs am südlichen Ende des Sees. Auch hier solltet Ihr zunächst den Rückweg von den lästigen Springfröschen säubern, ehe Ihr Euch an die Bergung macht.

4 Gluon-Antrieb (50 Pikmin, u.a. blaue)
Baut die lange Brückenverbindung von beiden Uferenden aus fertig, achtet auf die Monsterkäfer und das krude Hightech-Zubehör ist Euer.

5 Zirkonium-Rotor (30 Pikmin, u.a. blaue)
Ebenfalls nicht weiter schwer: Baut mit den Wasser-Wichteln die Brücke aus, eliminiert das störende Käfer- und Froschpack und der absurde Rotor wartet auf seine Abholung.

6 Bugspriet (30 Pikmin, rote empfohlen)
Verschiedene Wege führen ins Nest des dicken Stein-Spuck-Käfers. Nach Gusto sucht Ihr Euch eine Route wahlweise mit mehreren Kämpfen oder diversen Blockaden. Das fette Viech besiegt Ihr wie gehabt, indem Ihr ihm ein paar Pikmin ins Atemloch werft und anschließend das freigelegte Rückenfleisch attackiert.

7 UV-Lampe (10 gelbe Pikmin)
Sprengt zunächst die dunkle Mauer nordwestlich des Landeplatzes und wandelt die bissigen Käferfamilien dahinter in nützliche Pikmin um. Auf der höchsten Ebene des Pyramiden-ähnlichen Plattform-Gewirrs liegt die UV-Lampe. Schleudert Eure gelben Helferlein zunächst auf die erste Ebene links der UV-Lampen-Säule. Klettert nun die Rampe weiter links hoch und springt eine Etage tiefer zu den wartenden Pikmin. Werft diese nun auf den just verlassenen Sims und erklimmt ein weiteres Mal die Rampe. Von dort aus könnt Ihr mit ein wenig Abstand die Pikmin zur SciFi-Leuchte hinauf katapultieren.

8 Pilotensitz (25 Pikmin)
Habt Ihr die vergangenen Tage immer schön fleißig die Feindesplage dezimiert, kriegt Ihr Olimars Cockpit-Bestuhlung fast geschenkt. Unbewacht in einem der Baumstamm-artigen Krater wartet das Möbel auf seine Abholung.

9 Ionenjet Nr.2 (15 blaue Pikmin)
Ganz oben im Norden findet Ihr das zweite Ionenjet-Teil. Ein direkter Pikmin-Wurf hat keinen Zweck, also bugsiert Ihr die blauen Wichtel einfach auf den Sims links der Hightech-Düse. Befördert nun Olimar per Geysir ein Stockwerk höher und werft anschließend die wartenden Pikmin zum Antriebselement hinüber.

10 Krümmungsreaktor (20 blaue Pikmin)
Das letzte Teil der Oase findet sich im Nordwesten auf einem Hochplateau, welches nur gelbe Pikmin erreichen können. Zieht mit blauen Wichteln los, schleudert sie auf den Würfel mit dem gelben Pikmin-Wandler. Transformiert hier 20 Helfer und werft sie hinab auf den sicheren Strand. Jetzt ist der Krümmungsreaktor erreichbar. Einmal unten, verwandelt Ihr die gelben Helfer wieder in ihre blauen Verwandten und tretet den Rückzug gen Landeplatz an.

BLOOD OMEN 2

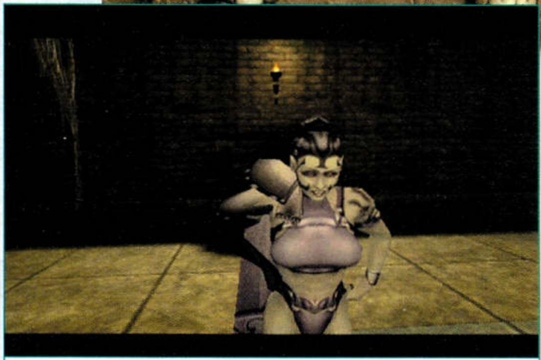
PLAYER´S GUIDE, TEIL 3

Bald habt Ihr es geschafft: Im letzten Teil unserer "Blood Omen 2"-Lösung erfahrt Ihr, wie man dem bösen Sarafan-Lord beikommt und wer hinter den Verwirrungen der "Legacy of Kain"-Reihe steckt – außerdem hält die Auflösung jede Menge Überraschungen bereit!

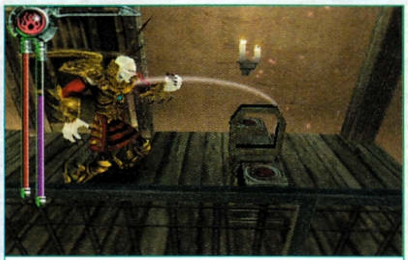




Unerwartetes Wiedersehen: Kain kehrt in das Versteck der Vampir-Aufständler zurück – mit Ur-Blutsauger Janos Audron im Schlepptau!



Sieht so eine Verräterin aus? Die verführerische Umah traut Kain nicht über den Weg – und hintergeht ihn prompt.



Fesches Outfit: Für die letzten Etappen seines Abenteuers schlüpft Kain in eine neue Kluft – ein Vampirmonarch nach unserem Herzen!

Der Canyon, Fortsetzung aus MAN!AC 6/02

Hier erwartet Euch die erste echte Kopfnuss: Um das Tor auf der anderen Seite des Zauns zu sprengen, müsst Ihr einen Stein auf eine Energiezelle hieven und die Glyphenbatterie dadurch zur Explosion bringen. Die Vorgehensweise: Positioniert Kain hinter dem Kontrollpult (ein Hebel für Rechtsschwenk, einer für Linksschwenk und der mittlere zum Heben bzw. Senken) und bugsiert mit dem Kranarm einen Felsbrocken vom Karren auf das Förderband. Bringt jetzt mit dem Hebel die Glyphenenergie zum Fließen und leitet sie über das Rad (rechts vom Förderband) zur Tür um. Geht durch die Öffnung im Zaun, leitet mit dem Rad auf der anderen Seite erneut die Energie um und beobachtet, wie der Stein über das Fließband rollt. Aber Vorsicht: Im Gebäude rechts wird der Brocken zerbröselt. Damit es gar nicht erst so weit kommt, dreht das Rad am Förderband (links vom Zertrümmerer) – und zwar kurz, bevor der Stein hineinrollt. Der Grund: Nach ein paar Sekunden schnellt der Mechanismus wieder zurück – gerade genug Zeit für Kain, um den Felsen sicher auf die andere Seite zu manövrieren. Jetzt könnt Ihr ihn Euch in aller Seelenruhe mit dem zweiten Kran schnappen (das Kontrollpult findet Ihr neben dem Ende des Förderbands) und auf die Energiezelle fallen lassen.

Nach der Explosion verschlägt es Euch nach draußen, wo (zwei Dämonen später) ein grüner Energieschirm den Weg versperrt. Folgt stattdessen dem linken Pass und überwindet mit einem Supersprung den Abgrund.

Hinter dem Fallgatter (mit dem Rad öffnen) beseitigt Ihr zunächst die beiden Dämonen und haltet Euch dann rechts. Steigt den Turm empor, springt mit magischer Unterstützung auf die Ruine der Zitadelle gegenüber und aktiviert im Körper des Arbeiters (unterste Etage) den Glyphenstrom. Jetzt müsst Ihr Euch sputen: Folgt dem Verlauf der Leitung und legt sämtliche Weichen um, kurz bevor sich das Wölkchen hindurchquält – sonst versiegt die Energie, und Ihr müsst zurück, um den Stromfluss noch einmal in Gang zu bringen. Habt Ihr jeden Schalter rechtzeitig aktiviert (Vorsicht bei der Weiche auf dem Turm, denn sie schnellt nach ein paar Sekunden wieder zurück) und den Glyphenstrom zur rechten Energieschranke umgeleitet, könnt Ihr die Sperre mit dem Hebel (rechts) deaktivieren und den nächsten Abschnitt betreten. In der Hütte (hinten rechts) trefft Ihr endlich die Hexe: Die verführerische Wahrsagerin lässt Kain bereitwillig von ihrem Blut schlürfen – das schmeckt nicht nur famos, sondern überträgt außerdem die telekinetischen Talente der feschen Vampirdame auf Euren Helden.

Ihr probiert Euer neues Talent an dem Symbol über dem Doppeltor aus, betretet das Gebäude auf dem Hof und lauft die Treppe hinunter. Nach dem Dialog mit dem Dämonen gelangt Ihr ins…

Eternal Prison

Lauft nach der Sequenz rechts die Stufen hoch, setzt vom Absatz rechts auf die Galerie und von dort aus mit einem Supersprung auf den Balkon an der Seite des Saales. Ihr lauft zum hinteren Ende und springt vom Vorsprung aus wieder auf die andere Seite zurück (diesmal seid Ihr hinter dem Schutthaufen) und klettert die Leiter hoch. Balanciert zum Ende der zerborstenen Treppe, springt mit magischer Hilfe auf die gegenüber gelegenen Stufen, nehmt den Inhalt der magischen Truhe mit und springt zum Podest auf der Stirnseite des Raumes. Lasst Euch durch das Loch im Boden nach unten gleiten, erledigt dort die Spinnen, folgt in der angrenzenden Halle dem Korridor hinten links und legt den Hebel um. Resultat: Der Käfig in der Halle wird angehoben, und Ihr könnt durch die Spalte darunter springen. Nach der Teleportation durch die Henker klettert Ihr aus der Grube und überwindet die folgende Aneinanderreihung von Zinnen mit Supersprüngen bzw. Telekinese (zum Betätigen der Öffnungsmechanismen). Stellt Euch dem Henker auf der Brücke im Kampf oder flüchtet direkt in den Uhrenraum. Mit dem Hebel am Planetenmodell öffnet Ihr den Weg in einen hohen Gang, den Ihr am anderen Ende über eine Treppenflucht (mit dem Telekinese-Schalter rechts über dem Abgrund aktivieren) wieder verlasst. Im nächsten Abschnitt lauft Ihr zum kleinen Schrein auf der mittleren Plattform und ändert mit dem Hebel im Inneren die Level-Architektur. Jetzt könnt Ihr Plattform für Plattform nach oben zum Ausgang reisen. Weit entfernte Elemente erreicht Ihr durch Supersprünge – allerdings nicht, ohne dabei auf die Schwebe-Phantome zu achten, die allenthalben erscheinen und Euch gerne vom Plateau schubsen. Nach dem Teleport macht Ihr die beiden Spinnen nieder, trinkt Euch satt und springt anschließend vom Dach des Käfigs auf die linke Ballustrade. Ihr senkt mit dem Hebel an der Säule die mittlere Käfiggruppe, springt hinüber und setzt von dort aus auf die letzten Kisten. Jetzt könnt Ihr auch die obere und mittlere Galerie erreichen. Hinter einer Gittertür seht Ihr eine Gefangene, die Ihr mit 'Charm' übernehmt, um in ihrer Haut die Zellentür zu öffnen. In der folgenden Halle akti-

viert Ihr mit Telekinese den grünen Schalter am Stirnende, daraufhin senkt sich der Käfig. Metzelt die Spinnen nieder oder spart Euch den Kampf, indem Ihr auf die Kisten und von dort auf den Balkon springt. Nun arbeitet Ihr Euch Etage für Etage nach oben und durchforstet dabei die Zellen. Auf der obersten Ebene kontrolliert Ihr hinten links die Wahnsinnige jenseits des Gitters, öffnet so die Pforte, klettert die Leiter nach oben und bedient dort über das Pult in der Mitte die Käfige. Jetzt springt Ihr wieder eine Ebene nach unten und von der Brücke auf die Käfige. So erreicht Ihr den Ausgang und die nächste Wegmarke. Jetzt nur noch dem Korridor folgen, die Treppen hoch, bei der Truhe magische Energie tanken und sich in die Gefangene hinter dem Gitter versetzen. Öffnet mit ihr das Gatter, bekämpft in der Kammer die beiden Henker und durchquert nach dem Scharmützel den Raum, um dahinter via Telekinese-Schalter das Portal zum nächsten Abschnitt zu entriegeln. Dort repariert Ihr nach dem Duell mit dem Henker via Telekinese-Schalter (am anderen Ufer) die Brücke, überquert sie anschließend und lenkt dann mit dem Hebel (am Pult rechts von der Brücke) die Kisten um. Jetzt könnt Ihr die Boxen mit dem Telekinese-Schalter wieder senken, ohne dabei den Übergang zu zerstören. Dabei öffnet sich die Pforte, über die Ihr den Raum verlasst. Den durchgeknallten Vampir lasst Ihr einfach links liegen: Anstatt ihn zu bekämpfen, lauft Ihr in den nächsten Raum – in der folgenden Zwischensequenz erledigt sich das Monstrum selber. Die folgenden Korridore und Räume durchquert Ihr problemlos (in der Schmiede gibt es ein kurzes Scharmützel mit zwei Henkern), bis Ihr in den Saal mit dem Kreuzweg kommt. Durchquert die einzige offen stehende Tür, klettert über die Leiter nach unten, versetzt Euch in die Irre hinter dem Gitter und betätigt mit ihr den Hebel. Ergebnis: An der Kreuzung wird ein dritter Weg freigegeben, den Ihr bis zum Checkpoint geht. Danach überquert die Brücke und aktiviert – sobald der durchgeknallte Vampir kommt – den Telekineseschalter am anderen Ende. Der Untote säuft ab, inzwischen passiert Ihr in aller Seelenruhe den Teleporter.
Folgt den Korridoren, bis Ihr den Saal mit dem Planetenmodell in der Mitte erreicht. Springt auf magischem Wege neben die Miniatur, aktiviert den Telekinese-Schalter über dem Eingang und lasst so eine Brücke entstehen, über die Ihr zum Hebel nebem dem Eingang spaziert. Aktiviert den Schalter, und die Brücke bewegt sich zum nächsten Portal. Springt wieder neben das Modell, passiert die Brücke und aktiviert via Telekenise den grünen Schalter (Vorsicht – er wird von einem Henker bewacht). Wiederholt die Prozedur so oft (jede Aktivierung des Hebels bringt die Brücke eine Stufe weiter), bis sich der Käfig mit dem Erbauer senkt. Nach dem Gespräch findet Ihr Euch in der Planetenkammer vom Anfang des Gefängnisses wieder, passiert die Wegmarke und kämpft gegen die beiden Henker. Folgt dem Korridor dahinter, flüchtet vor dem Vampir und lasst das Ungetüm einmal mehr ins Wasser plumpsen, indem Ihr zunächst die Brücke ausfahrt (Hebel rechts) und nach ihrer Überquerung wieder einfahrt (Hebel). Anschließend erreicht Ihr einen Hof mit riesigen Henker-Statuen, auf dem Ihr den wieder aufgetauchten Fresssack zum Endgegner-Gefecht fordert. Nehmt Euch vor seiner Feuer-Attacke in Acht – ein Treffer, und Ihr zerfallt zu Asche! Die Taktik: Versteckt Euch hinter den Statuen, und sobald die Figur vor Euch zerspringt, hechtet Ihr zur Seite, um Euren Gegner mit Telekinese zu attackieren und so in den Pool zu drängen. Wiederholt die Strategie dreimal, dann flüchtet er in die nächste Arena. Stellt Euch dort vor die auf den Boden gelehnten Sensenklingen der Henkerstatuen, dann greift er Euch früher oder später mit seiner Rammattacke an. Weicht im letzten Augenblick aus, dann rast er nicht gegen Kain, sondern die Figur, und am Sockel taucht ein Telekinese-Schalter auf. Aktiviert ihn, und wiederholt die Prozedur so oft, bis sich im Zentrum des Hofes ein steinerner Gigant aufbaut. Lockt den Vampir zuerst gegen den Stab des Titanen, dann gegen die Unendlichkeitsrune (die auf der Seite liegende Acht). Geschafft!



Heftiger Schlagabtausch im Hafenviertel: Nachdem Ihr das Schiff umgelotst habt, müsst Ihr Euch mit wütenden Runen-Rittern prügeln.

Device

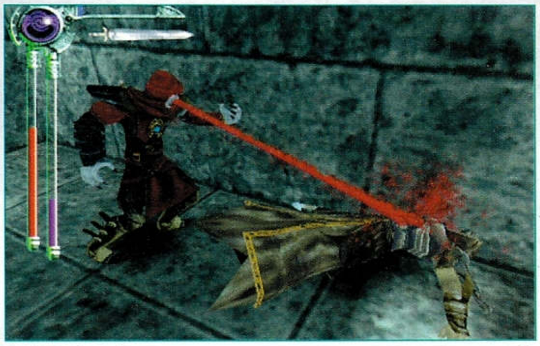
Durchquert die von der Kreatur geöffnete Passage, bezwingt das Alien in der angrenzenden Kammer und verlasst den Raum durch Aktivieren des Schalters (hinten rechts). Im anschließenden Komplex findet Ihr links eine Truhe, rechts eine Aussparung in der linken Wand und dahinter eine Kammer mit einem Roboter im Zentrum. Springt auf den gegenüberliegenden Rost, durch die zerbrochene Scheibe und auf den Boden. Öffnet das rechte Schott, macht die Kreatur nieder und aktiviert den Aufzug gegenüber mit dem Telekinese-Schalter links vom Balkon. Fahrt nach oben, springt im Raum dahinter auf die Galerie und aktiviert mit dem Hebel den Glyphenstrom. Nun könnt Ihr zurückkehren und mit dem Schalter am Korridorende die Pforte entriegeln. Im anschließenden Gang erledigt Ihr zunächst das Alien (möglichst in Nebelform), dann dreht Euch wieder um, folgt dem abschüssigen Tunnel rechts und aktiviert vom gläsernen Erker aus den Telekinese-Schalter. Geht nun zurück zum Schalter, schaut durch das Fenster links und betätigt so nun auch den rechten Schalter. Jetzt erneut in den Erker, den Arbeiter kontrollieren und den durch den ersten Schalter erreichbar gemachten Hebel umlegen. Jetzt könnt Ihr den Gang durch das geöffnete Schott verlassen. Metzelt die Dämonen dahinter nieder und öffnet auf diese Weise den Energieschirm rechts – aber nicht, ohne vorher einen Abstecher in die linke Kammer gemacht zu haben, denn dort verbirgt sich eine Energietruhe nebst Speer. Im Maschinenraum killt Ihr den Wächter, unter den Dämonen. Dann bringt Ihr mit dem Hebel zwischen den Kesseln den Glyphenstrom zum Fließen und aktiviert danach im Körper des Arbeiters (hinter der Verglasung des Kontrollraums) die beiden Kolben. Springt vom rechten auf den linken Kolben und von dort aus zum Vorsprung mit der Truhe. Nun lasst Euch auf die Galerie darunter fallen und folgt dann dem Gang. Bezwingt die beiden Außerirdischen, setzt via Supersprung über das Bassin und lasst es mit dem Telekinese-Schalter unterhalb der Wasseroberfläche versiegen. Gleitet in das trocken gelegte Becken und betätigt den Glyphen-Schalter – jetzt dürft Ihr das Schott öffnen und im nächsten Korridor (Achtung – hier lauern gleich drei aggressive Greifarme!) nach links abbiegen. Springt vom Laufsteg nach unten (Vorsicht, Wächter!), lenkt via Schalter den Greifarm um und klettert dann wieder nach oben. Legt den Schalter um, und die Stahlklaue schnappt zu – der Weg ist frei! Meuchelt im folgenden Rundgang die beiden Aliens (dank Nebel möglichst hinterrücks) und übernehmt mit 'Charm' den Arbeiter hinter dem Energie-



Um Euren Ex-Handlanger Marcus im 'Eternal Prison' außer Gefecht zu setzen, geht Ihr zunächst hinter den Statuen in Deckung (links). Später lasst Ihr das Monstrum die Henker-Denkmäler (Sichel nach unten) rammen (Mitte) und aktiviert per Telekinese die so freigelegten Schalter (rechts).

schirm. In ihm senkt Ihr via Hebel die Plattform im Maschinenraum (erreicht Ihr rechts durch das zerbrochene Fenster), über die Ihr den Korridor hinter dem Schirm erreicht. Passiert den Checkpoint, folgt dem Tunnel, streckt den Krieger nieder und bedient mit Euren geistigen Kräften den grünen Schalter rechts (durch den Glasboden). Nachdem der Kran die Kisten rumgewuchtet hat, übernehmt Ihr den Wächter (wieder durch den Glasboden) und lasst ihn über die Brücke wetzen. Aktiviert erneut den Kran, versetzt Euch ein zweites Mal in den Menschen und legt mit ihm den Schalter zum Öffnen des Tores um. Im Tunnel hinter der Pforte erledigt Ihr zuerst den Dämonen, was den Schirm verschwinden lässt. Jenseits der Barriere befindet sich ein Komplex mit Bassin. Springt vom Podest am Eigang auf die Galerie hinten links und benutzt den Schalter. Überwindet mit einem Supersprung das Becken, betätigt den Hebel am Kontrollpult und pumpt so das Wasser ab. Am Boden des trocken gelegten Pools verschiebt Ihr den Block, woraufhin die roten Energieschirme weiter oben verschwinden. Erledigt den durch die Beseitigung der Barrieren befreiten Dämonen, passiert den anderen Durchgang und aktiviert den von einem Alien bewachten Schalter. Jetzt dürft Ihr den grünen Schirm neben dem Glyphenschalter (habt Ihr nach Betreten des Komplexes durch einen Supersprung erreicht) passieren. Durchquert den verschachtelten Komplex dahinter und passiert auf diese Weise den nächsten Checkpoint. Links vom Förderband findet Ihr einen Durchlass in der Wand, dahinter einen Korridor. Wird der Gang geflutet, versetzt Ihr Euch in den Menschen hinter dem Energieschirm und öffnet mit dem Schalter die Barriere. Bestraft Euren Peiniger gebührend, springt in den Raum darunter und bringt mit dem Schalter den Aufzug in Gang. Unten angekommen, haltet Ihr Euch rechts, fahrt mit der Plattform nach oben, erledigt den Dämon und deaktiviert über den Telekinese-Schalter die Barriere. Folgt weiterhin dem Verlauf der Galerien (es folgen diverse Scharmützel, Aufzugfahrten und ein Supersprung), bis Ihr auf die Plattform über dem Monstrum kommt. Den Level-Abschluss bildet eine lange Zwischensequenz, in der Kain zusammen mit Ur-Vampir Janos Audron nach Meridian zurückkehrt.





Die Henker im 'Eternal Prison' machen sich gerne mal unsichtbar – nach ein paar Schlägen bitten aber auch sie zum Blutmahl.

Wharves

Schleicht nach dem Dialog mit Umah durch den Nebel und meuchelt die Sarafanen. Öffnet das Gatter, indem Ihr Euch in die Frau dahinter versetzt. Anschließend überquert Ihr den Marktplatz und entriegelt mit dem Rad das Gittertor an seinem Ende. An der Werft betretet Ihr das Gebäude hinten rechts (Achtung: jede Menge Sarafanen), bringt die Energie zum Fließen und überbrückt im richtigen Augenblick die Leitungs-Lücken. Ist die Energie oben angekommen, aktiviert Ihr via Schalter den Leuchtturm. Ergebnis: Das Schiff legt ab, Ihr setzt mit einem Supersprung über das Wasser auf den gegenüber gelegenen Anlegeplatz und belauscht dort das Gespräch zwischen zwei Arbeitern. So erfahrt Ihr das Code-Wort, kehrt durch das Gittertor zum Marktplatz zurück und dürft jetzt passieren. Am nächsten Anlegeplatz (wieder liegt der Dampfer vor Anker) bringt Ihr den Leuchtturm mit dem Telekinese-Schalter hinter dem linken Kistenverschlag (im Kanal) in Gang. Das Schiff läuft aus, und Ihr könnt mit einem Supersprung den nächsten Steg erreichen. Haltet Euch rechts, klettert die Leiter empor und passiert auf der Galerie die Tür. Schiebt die Kiste auf die maroden Dielen im Eingangsbereich, lasst Euch durch das so entstandene Loch fallen und entriegelt im unteren Stockwerk die Tür, indem Ihr die Box auf die Platte rechts davon schiebt. Folgt nun dem Balkon, lauft am Pier rechts die Treppe hoch und dann bis zum Informanten. Durch die Tür hinter ihm erreicht Ihr eine Wegmarke und die nächste Anlegestelle. Geht rechts ins Lagerhaus und öffnet dort mit dem Glyphenrad zuerst das rechte (Rad drehen), anschließend das linke (Hebel umlegen) Gatter. Geht links über die Zugbrücke (Gefecht vermeiden, denn an die lästige Schützin kommt Ihr nicht ran) und kämpft Euch nach dem Checkpoint bis zum Lagerhaus durch. Dort manövriert Ihr über das Kontrollpult (mittlerer Hebel: vorne, linker Hebel: links, rechter Hebel: rechts) die Kiste durch die Aussparung. Resultat: Die Box fällt, zerbricht und lässt einen Dämonen frei. Passiert das jetzt offene Gatter und erledigt nach der Sequenz die beiden Kriegerinnen sowie das Monster. Ihr übernehmt den Soldaten hinter dem Fallgatter und lasst ihn am Kontrollpult die Kiste dirigieren – direkt auf den Sarafan an der Pforte. Danach folgt Ihr einfach dem Verlauf der Gassen, betretet rechts das Haus, verlasst es nach der Wegmarke durch die linke Tür wieder und gelangt so auf einen weiteren Steg. Überwindet die folgenden Kanäle mit Supersprüngen, betretet anschließend das Wirtshaus, geht dort die Treppe hoch, haltet Euch auf der Galerie links (rechts findet Ihr eine Truhe), lasst Euch bei der Leiter nach unten plumpsen, geht in den angrenzenden Flur und verlasst das Gebäude. Lauft nach links, weicht dem Sarafan einfach aus und klettert die Leiter rauf. Oben überwindet Ihr mit einem Supersprung den Kanal, klettert über den Tisch ins Lager (die Truhe vor dem rechten Fenster nicht vergessen) und verlasst es mit dem Aufzug wieder. Übernehmt mit 'Charm' den Arbeiter im Käfig, lasst ihn den mittleren Hebel benutzen und so den Käfig mit dem Dämonen senken. Sobald die Luft wieder rein ist, betretet Ihr den Käfig durch das neu enstandene Loch, stellt Euch in die Box und lasst sie vom Arbeiter (mit 'Charm' besetzen) heben.

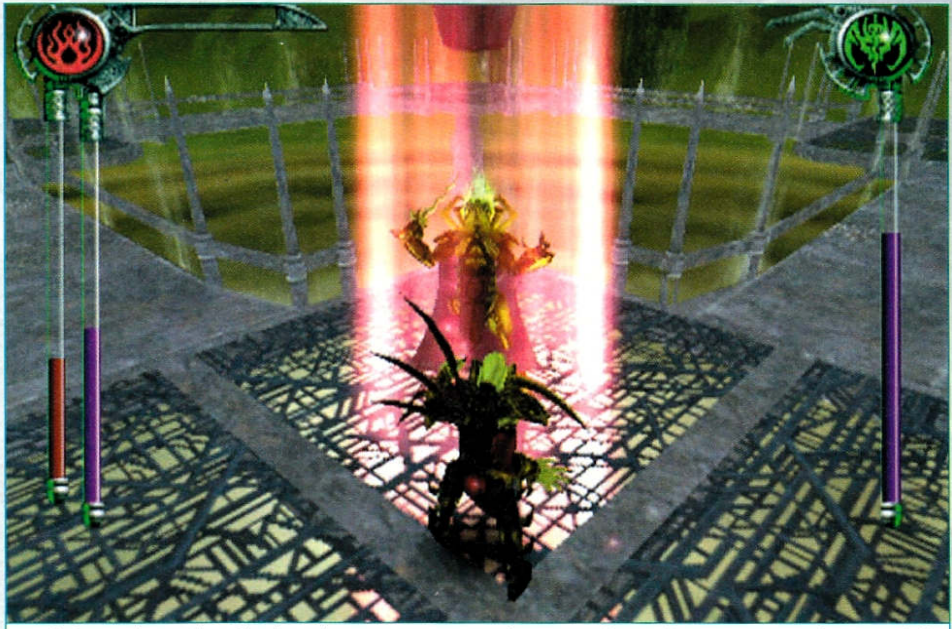
Hylden-City

Lauft nach der Anfangssequenz und dem Gespräch mit dem Hylden-Lord den Pfad links hoch, haltet Euch dann rechts und springt durch das Loch im Boden. Aktiviert den Telekinese-Schalter hinter der Barriere und lauft anschließend den ganzen Weg zum (jetzt passierbaren) Hauptportal zurück. Verlasst es durch den Aufzug und flüchtet nach dem Gespräch mit dem Pärchen in die linke Richtung – den Pfad hoch und durch das Schott. Meuchelt im Nebel die beiden Hylden und lauft danach über den Steg ein Stockwerk tiefer, um hinter dem Kontrollpult mit dem linken Schalter ein Loch in die Wand auf der anderen Teichseite zu sprengen. Lauft durch den Spalt, haltet Euch links und hastet nach ein paar Scharmützeln die



"Gehorche..." Achtet beim Durchqueren des 'Device'-Levels darauf, ob sich unter den gläsernen Korridoren Arbeiter verbergen. Die willenlosen Burschen sind die perfekten Opferlämmer für Kains telepathische Fähigkeiten. Anschließend versetzt er via Telekinese ein paar Kisten.

Rampe hoch. Nehmt die zweite Tür und gleitet von der Rampe. Um das Endstück der Brücke zu erreichen, lauft bis zur Wand und springt auf den Felsbrocken. Oben angekommen, folgt Ihr dem Weg, passiert das Gebäude (links seht Ihr ein Fenster), verlasst es auf der anderen Seite wieder, springt nach unten und schiebt die Glyphen-Bombe vor die marode Stelle in der Mauer. Lauft über die Rampe nach oben, positioniert Euch im folgenden Raum so weit rechts wie möglich vor dem Fenster (vorher mit dem Schalter den Laser ausschalten) und versetzt Euch in den Sklaven (ganz links – zeigt sich nur selten). Lasst ihn via Schalter den Dämonen befreien und wartet, bis sich das Monstrum unter die Strahlenkanone stellt. Das ist Eure Chance: Schalter drücken, und es gibt eine riesige Sauerei. Durch die zerbrochene Scheibe erreicht Ihr jetzt den hinteren Raum, wo Ihr links hinter dem Schutt den rechten Mechanismus aktiviert. Resultat: Die zuvor verschobene Glyphenbombe im Hof detoniert und reißt ein Loch in die Wand. Geht runter und passiert den Spalt. Dahinter übernehmt Ihr den Menschen (schräg links), lasst mit ihm via Schalter das Wasser ab und verschiebt die Box (links) so weit, bis sie unter dem Riss im Geländer steht. Springt wieder nach oben, lasst das Becken volllaufen und setzt mit einem Supersprung auf die jetzt schwimmende Box. Springt von ihr aus rechts auf die Galerie, drückt den Schalter und schwebt wieder ins (jetzt erneut leer gepumpte) Becken. Lauft links, wieder links, springt auf die Plattform und von dort aus auf die nächste Etage. Geht bis zum Ende der Galerie, springt ganz nach unten und folgt dem Weg so lange, bis Ihr zum trocken gelegten Becken mit den Boxen kommt. Lasst es mit dem Rad im rechten Raum volllaufen – nachdem Ihr die Kisten so arrangiert habt, dass Ihr mit Supersprüngen von Box zu Box das Schott auf der Plattform (zweite Beckensektion) erreicht. Übernehmt von dort aus den Sklaven hinter der Scheibe und lasst ihn die Tür öffnen. Nun könnt Ihr weiter links die Box ins Bassin schubsen und gemeinsam mit der Kiste aus der Spinnenhöhle (dritte Beckensektion, links die Rampe hoch) eine Supersprung-Passage bis zum Portal auf der Stirnseite des Beckens bauen. Nach der Reise mit dem Teleporter-Strahl haltet Euch links, kraxelt auf den Kistenstapel und gleitet von dort aus über die Köpfe Eurer Gegner hinweg durch den Riss im Boden. Schleicht durch die Nebelschwaden, passiert die Wegmarke und lauft im runden Raum dahinter nach links. Es folgen diverse Labore, ein Supersprung und eine Plattform, die Ihr auf Schalterdruck nach oben zu einer Reihe von Schornsteinen bringt. Klettert auf die Kisten zu Eurer Rechten, wartet bis der erste Schlot keinen Rauch mehr spuckt, und springt auf magischem Wege Kamin für Kamin zur anderen Seite. Passiert das rechte Schott, lauft auf dem Rost geradeaus und springt über die Steinblöcke hinten rechts auf die Plattform mit den beiden Hylden. Via Schalter öffnet Ihr die Energiebarriere unten rechts, der Hebel fährt eine Plattform unter die Luke gegenüber. Letztere führt Euch durch einen Korridor und in eine große Halle: Überwindet die Distanz zum Rost gegenüber mit einem



Auch das mächtige Alien-Oberhaupt hat gegen Kains 'Immolate'-Magie keine Chance: Pariert so oft wie möglich seine Attacken und verbrutzelt ihn, sobald der Balken voll ist!

Supersprung, folgt der Galerie bis zum Ende und gleitet hinter den Kistenstapel – dann kann der Dämon Euch nicht erreichen. Im anschließenden Saal öffnet Ihr mit dem linken Schalter das Schott zur Schienenbahn-Station (hinter dem Dämonen), die Ihr in Gang setzt, indem Ihr den Hylden-Krieger erledigt. Nach Eurer Ankunft verlasst Ihr die Kammer durch das Schott. Den Gegner dahinter bezwingt Ihr, indem Ihr Euch hinter die Energiebarrieren stellt und die Telekinese-Schalter darüber einsetzt. Nach der Sequenz findet Ihr Euch vor einer riesigen Rune wieder. Haltet Euch rechts, springt auf die Zinne im Wasser und von dort aus mit Supersprüngen an das hinter dem Schutt gelegene Ufer. Durchquert das Loch in der Wand und den anschließenden Saal. Dahinter lasst Ihr den Sklaven (links) das Wasser abpumpen. Springt dann nach unten, lauft nach rechts, zieht links die Plattform hoch, öffnet mit dem Schalter das Gatter, geht zurück und schiebt die Kiste unter den Schalter rechts. Positioniert Kain auf der Kiste, versetzt Euch erneut in den Menschen und lasst ihn das Becken wieder füllen. Jetzt erreicht Ihr den Schalter und bringt mit ihm die Plattform hinter dem geöffneten Gatter in Bewegung. Dahinter durchquert Ihr eine Korridor-Flucht und erreicht so die Endgegner-Burg des Hylden-Lords.

Endkampf: Phase 1

Wartet, bis der Sarafan-Lord drei Schüsse abgefeuert hat (beim ersten springen, beim zweiten abwarten, beim dritten springen), dann bringt Ihr ihn mit Telekinese ins Straucheln. Rennt zu ihm und vertrimmt den Fiesling. Während er benommen torkelt, schubst Ihr ihn mit einer erneuten Telekinese-Offensive in den Abgrund. Hier ist Eile angesagt – wartet Ihr nur einen Augenblick zu lange, verschwindet er. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, folgt eine Sequenz.

Endkampf: Phase 2

Verwickelt ihn in einen Nahkampf. Die Taktik: Abwehren, dabei Energie sammeln und ausweichen, sobald er zu seiner Spezialattacke ansetzt. Ist der Balken voll, röstet Ihr ihn mit Eurem neuesten Kampfzauber.

Endkampf: Phase 3

Wehrt seine Attacken ab, weicht wie vorher nach jeder Offensivserie seinem Special aus und greift ihn Euch anschließend mit dem Dreieck-Button. Haltet ihn in der Luft und rammt dem Monstrum gleichzeitig mit Quadrat den Reaver-Knauf in die hässliche Visage. Einfach so lange weitermachen, bis ihm die Energie ausgeht - dann habt Ihr es geschafft und dürft den Abspann genießen! *rb*



Beim Kistenschieben ist Kain nicht so fit wie Kollege Raziel, aber dafür kann er anschließend...



... den Wasserpegel heben. Hierfür einfach den Arbeiter in der Führerkanzel kontrollieren.



Es war einmal...

MAN!AC vor fünf Jahren

Schlappe 18 Spieletests fanden sich in MAN!AC 7/97 – damals gab es tatsächlich noch das vielzitierte Sommerloch. Immerhin konnten wir trotzdem über einige Kracher berichten: So startete auf PAL-Playstations vor genau fünf Jahren der erste "V-Rally"-Teil durch, während sich Import-Fans am N64-Weltraumspektakel "Starfox 64" erfreuten. Ebenfalls frisch aus Japan kam Squares clevere 3D-Klopperei "Tobal 2", die leider nie den Weg nach Europa fand. Im Preview-Teil erhaschten wir erste Blicke auf den vermeintlichen "Wipeout"-Konkurrenten "Extreme-G" (N64), während die Feature-Strecke eindeutig von Sony beherrscht war: Auf satten 24 Seiten wurde das damalige Software-Angebot als Komplettübersicht aufgelistet.

Das jüngste Gericht

Ravinder Ruprai (Lead Artist, Sony Team Soho)



Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Starwing (SNES)

"Eigentlich ein tolles Ballerepos, doch für mich war es wohl einfach nicht gedacht: Der Obermotz am Levelende, der einen mit Unmengen an Weltraumschrott zumüllt – diese Stelle konnte ich einfach niemals bezwingen, egal was ich auch anstellte! So musste Fox McCloud eben die Menschheit ohne meine Mithilfe retten. "

2. The Hobbit (ZX Spectrum)

"Das klassische Eintipp-Adventure zum Tolkien-Roman traf die Stimmung der Vorlage prima, doch bösartige Bugs verhagelten mir die Freude: Besonders die grauenvolle Endlosschleife mit den teuflischen Worten 'Du bist ausgerutscht und hast dir den Hals gebrochen' verfolgt mich sogar noch heute bis in den Schlaf."

3. Yie-Ar Kung Fu 2 (ZX Spectrum)

"Die Umsetzung des Oldie-Prüglers kostete mich wertvolles Geld für praktisch nichts: Bereits 15 Minuten nach dem Kauf hatte ich schon den letzten Endgegner besiegt – und das allein dadurch, dass ich mit dem immer gleichen Tritt auf alle Feinde losgegangen bin. Dieses Preis/Leistungsverhältnis war jedenfalls reichlich mager."

NexTime 8/2002

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Held sein ist schon schwer, erst recht wenn man wie die "Jak and Daxter"-Hauptfigur Jak einen Kumpel im Schlepptau hat, der alles andere als die Weltenrettung im Kopf hat. Der vorlaute Daxter kommt allerdings in seiner 'Ottselgestalt' bei der holden Weiblichkeit nicht wirklich gut an.



Erscheint am 3. Juli

In der nächsten Ausgabe gibt es alles Wissenswerte zum Videospiel-Highlight des Jahres – die MAN!AC-Reporter Stephan und Ulrich spüren vor Ort auf der **E3 in Los Angeles** die wichtigsten Infos und Trends auf. Für den Gamecube stehen natürlich erste spielbare Fassungen von **Super Mario Sunshine**, **Metroid Prime** und dem neuen **Legend of Zelda** im Mittelpunkt, während sich Sony und vor allem Microsoft vorab noch reichlich bedeckt hielten – wir sind gespannt!



Aber auch in der Heimat wird kräftig an interessanten Themen gearbeitet: Im zweiten Teil unseres Next-Generation-Schwerpunkts analysieren wir die Hardware der drei Konsolenkonkurrenten. Heiße Kandidaten für den Testteil sind, für die Xbox, **Grand Prix 4**, **Prisoner of War** und **DTM Race Driver** (Bild). Letzteres Duo steht auch für die PS2 an, die zudem mit dem nächsten **Need for Speed**-Teil aufwarten sollte. Sportbegeisterte Gamecube-Zocker schließlich dürfen gespannt sein, ob das PAL-**Virtua Striker 3** mehr Spaß macht als die Japan-Variante.

Japan Top 10

Platz	Titel	Hersteller	Genre	PAL-Termin
1	Mobile Suit Gundam Giren's Ambition	Bandai	Strategiespiel	nicht geplant
2	World Soccer Winning Eleven 6	Konami	Sportspiel	4. Quartal
3	Rockman Zero	Capcom	Actionspiel	nicht bekannt
4	One Piece Grand Battle 2	Capcom	Beat'em-Up	nicht geplant
5	Kingdom Hearts	Square	Rollenspiel	4. Quartal
6	Prince of Tennis: Johnny Boys Academy	Konami	Sportspiel	nicht bekannt
7	FIFA WM 2002	Electronic Arts	Sportspiel	erhältlich
8	Nechu Professional Baseball 2002	Namco	Sportspiel	nicht geplant
9	Zettai Zetsumei	Irem	Action-Adventure	nicht geplant
10	Japan-US Prof. Baseball Final League	Square	Sportspiel	nicht geplant